Svet Igara

9



Sierra story
CD novosti
Opisi, mape, rešenja
Nagradna igra: poklanjamo Amiga!


Svet Igara

Zbogom Spectrume

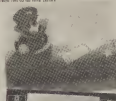
Ovog puta loše vesti za sve vlasnike Spectruma 48K. Jedna od vodećih firm po broju i kvalitetu igara – „Ocean" rešila je da izda tek poneku igru za 48-cu, a da od sada sve igre budu za 128K. U obrazloženju Colin Gordon direktor razvoja objasnio je kako su programeri došli do zaključka da većinu hit-igara ne mogu da zbudže u 48. Tako su najprodavanije igre ove firme za Božić ROBOCOP II, NAVY SEALS i NARC bile isključivo za 128K. Po Oceanovim rečima odluka je donela nedavno. Recimo ROBOCOP je reklamiran skoro pola godine, a na kraju se nije pojavio na manjem Spekiju. Ljudi iz Ocean-a su mudro ćutali, tek kada su se igrači uskomešali objavili su vest i dodali da je tako bilo pre 7–8 godina kada je 48 zamenio 16 K verziju.

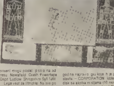
Nešto za jači pol

London je evropsko igračko carstvo. Zbog velike konkurencije su lomate retko se događa da za neku igru vlada veliko interesovanje. Ipak u poslednjih mesec dana velika zanimanja su bila igre FINAL FIGHT i RINGSIDE ANGELS. FINAL FIGHT je klasična tabačina za jednog ili dva igrača. Pravo je uživanje gratovo lomatanje kostiju zavaljen u stolicu ispred ekrana od skoro 1m. RINGSIDE ANGELS nema tako dobru grafiku i animaciju ali dečaci je igraju kao ludi jer je to rvanje devojki (ogorčene čitateljke čupaju kosu). Dobra vest je da obe igre dolaze na kompjutere.

Malo o igrama

Evo i vesti za neotkrivene programerske talente za Spectrum. Recimo napravio si igru. Dobra je ali ne toliko da bi je otkupio neki pimer Ocean. U tom slučaju možeš postati pisalnica časopisa The Crash. Ovaj popularni mesečnik za Spekija redovno daje kasetu sa jednom ili više igara uz broj. Pošto je za prelup konkursu potrebno poslati popunjen formular koji nažalost niko od vas nema, zainteresovani mogu poslati pismo na adresu: Newsfield, Crash Powertape Dept, Ludlow, Shropshire SY8 1JW.





Lepa vest za filmofile. Na sve poznate kompjutere do kraja godine dolaze konverzije sledećih filmova – Highlander II, Robo Cop III, Robin Hood – King of the Thieves" (novi film Kevina Kostnera), nekoliko Džejms Bondova i „Star Wars" (nova verzija napravljena je prvenstveno za Nintendo Entertainment System, ali će konverzije uslediti uskoro). Nije loše.

Core Design je krajem prošle godine napravio igru koja ih je proslavila – CORPORATION. Izdat je disk sa ekstra misijama (16 nivoa), a za septembar je najavljen i CORPORATION II koji glavnog junaka vodi u svemir. Inače programeri trenutno rade na PC verziji prvog dela.

I poslednja vest za ZX. U prodaji je svetlosni pištolj po ceni od 15 funti uz koji se dobija i 6 Code Masters-ovih igara. Adresa: Cheetah Marketing LTD, Norbury House, Norbury Road, Fairwater, Cardiff CF5 3AS.

Hopa-cupa

Naredna vest namenjena je perverznjacima, tako da molimo ostale da je preskoče. Angel Studios je jedna od najpoznatijih firmi za proizvodnju kompjuterske animacije. Međutim odnedavno su se bacili na kreiranje dve vrste igara. Prve je klasična – na monitoru se odigrava radnja, a igrač kontroliše likove. Međutim oni stvaraju i specijalne dodatke koji će omogućiti korisniku virtualni seks!!! Hmmm, vidim neke kako oblizuju usne. Prvi poduhvat je multimilionski projekat kompjuterskog filma sa virtualnim seksom. Koristiće se kaciga sa mogućnošću kreiranja 3D sveta na monitoru (pogledaj feljton „Svet kompjutera") i slični dodaci. Kada razviju tehnologiju i smanje troškove nastojaće da naprave igre sa istom temom. Dakle ideš gradom i dolaziš do zgrade. Ulaziš unutra, biraš devojku, odlaziš u sobu, dohvatiš je ... (cenzura).

Pravi potez

Nije redak slučaj da se na vratima velikih softverskih firmi iznenada pojave nepoznata lica i kažu da su pri završetku sjajne igre i da bi firma trebalo da je objavi. Ono što je stvarno retko je da lica budu u pravu i da igra bude stvarno toliko dobra. Ipak to se desilo Paulu i Damianu koji su napravili igru ELF. Ušetali su u Ocean i rekli kako imaju sjajnu igru. Cap! Ne zadugo potom potpisali su ugovor. Istina balkanskim programerskim asima je malo teže da skoknu do Mančestera ali ... borimo!



"Svet igara"
međubroj "Sveta kompjutera"
broj 9 april 1991.
cena 40 dinara

Izdaje i štampa NIP "Politika"
Beograd Makedonska 31

Telefoni redakcije
011/320 552 (direktan)
324-191 lokal 369
Fax. 329 148 (10 15h)
BBS 329 148 (15 10h)

Direktor NIP "Politika"
dr Živorad Minović

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mašerinski

Urednici izdanja
Nenad Vasović
Aleksandar Petrović

Stručni urednici izdanja
Vojislav Gašić
Vojislav Mihailović
Tihomir Stančević

Likovno grafička oprema
Bozidar Dorkin
Rina Marjanović
Branka Rakić

Saradnici izdanja
Rodoljub Živadinović,
Miodrag Kuzmanović,
Dominik Lenardo
Marina Marinković
Deno Sušanj

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnici redakcije.
Goran Krsmanović
Srđan Bukvić

Rukopise crteže i fotografije ne vraćamo

Naslovna strana
crtež Predraga Milićevića

Posteri.
Vlada Vesović



Sergeant Software

Eva nekoliko iskustava sa Naredni-kom Softverom koga ste upoznali u prošlom broju. Nikako mu ne govo-ri kako imaš malo novca ili kako si ti ili neko drugi bolestan – potpuno je neiporan na to. kaže ima mno-go siromašnih i bolesnih na svetu. Korisno je dimuli ga zakonom pro-tiv piratstva i herojstvom da si ti nekoga prijavio nekoga. Ali ut-kačena pisma su najčešće put ka 100 funti vrednom paketu igara. Recimo. Izvesni Adam je napisao kako ima Amigu i kako se u njego-voj kući desila katastrofa. Elem on ima mačka. Mačak k'o mačak oti-šao u oslavu i igrao se sa električ-nim tesisrom. Slučajno ju je uklju-čio i iskasapio Adamovog ćaleta. Našla je keva ali raspoloženi me-ćak nije mnogo hajao već ju je ras-komadao. Adam je dograbio Amigu i hteo da pobegne. Mačak opet zapali kuću i uzme pištolj krenuvši u lov na automobile koji u prolaze. Na nesreću bio je spor pa ga je jedan auto zgazio. I tako sada ne voino Adam sedi u šatoru i poku-šava da učita svoju jednu igru KICK OFF II. Kad odjednom i dis-keta je crkla. I eto. Adam je za ova pismo dobio nagradu. ┘

Kontakt među igrama

Firma „Bullfrog" autor hiteva PO-PULOUS I POWERMONGER oba-vestila je javnost o interesantnom



projektu po kome bi buduće igre mogle da razmenjuju podatke i „pričaju" jedna sa drugom. Igrači bi mogli da anime likove iz jedne igre učitaju ih u drugu i nastave igru u potpuno novom ambijentu! Narav-no za ovo je potreban standard za opis likova, pejzaža, kontrola itd. Ipak bilo bi moguće voziti avion iz XENON-a II iznad pejzaža POPU-LOUS-a II

Ideja je sjajna ali nimalo jedno-stavna za izvođenje. „Ono čemu se mi nadamo a to je još nezvanično jeste da menjamo podatke između igara. Recimo sa SIMCITY-jem" kaže Peter Molyneux šef „Bul-frog"-a „Na primer ako imate sramljen status na SIMCITY-ju mo-žete ga učitati u POPULOUS i igrati u istom svetu koji ste stvorili u SIM CITY-ju. Očigledno to nije moguće uraditi sa svim igrama"



Na ceremoniji u New Orleansu dodeljene je nagrade najinventivnijoj igri. Ove godine laskavu titulu nosi SMASH TV čiju je konverziju za automate napravio „Ocean"

Japanci su povezali Simon Le Bona, Andrew Fletchera i Max Headroom. Kako? Napravili su CD avanturu za njihov PC-8801SR kompjuter u kojoj se nalaze i likovi grupa Duran Duran i Depeche Mode

U prošlom broju ste saznali da je Mario Bros najpopularniji animirani lik u SAD. Vešti ljudi su to iskoristili pa napravili Super Mario Bros telefon. Ima oblik popularnih Mario-cevi, a sa jedne strane viri mali Mario. Tu su i LED diode ako zvono nije dovoljno.

„Salerno", firma iz države Illinois, SAD pravi čokoladne kolače u tri vrste inspirisane... opet Mario Brosom. Ali, pravi hit im je keks Tetris Crackers, koji se izrađuje u pet klasičnih Tetris-oblika. Bez veštačkih dodataka, prezervacija i niskokaloričan, keks je čak i ukusan.

„Bullfrog" se nada da će u bu-dućnosti sve simulacije biti data-kompatibilne. „To znači da nekoli-ko firmi treba da se sastane i raz-govara o onome što radi. Već smo seli sa nekoliko ljudi i saglesli se sa tim. Svi smatraju da bi to bilo jako lepo ali detalji tek treba da se usaglase. Nisam siguran ni kako bi to baš išlo sa kopirajtom. Velika je verovatnoća da će POPULOUS II biti kompatibilan sa nekoliko igara. Naravno podatke iz POPULOUS-a i POWERMONGER-a ćete moći koristiti u POPULOUS-u II" ┘

Platiš pet - dobiš niš

Novosti u stranim prodavnicama je da od Nove godine većina pozna-tih firmi pre igre pušta (po ceni od svega par funti) u prodaju demo u kojem je moguće odigrati nekoliko nivoa. Kupiš jeftino, dođeš kući, ig-raš i ako ti se igra dopadne kupiš potpunu verziju. Obaveštavamo vas da biste se pripazili „pošten h" pirata koji će sigurno „uvaljivati" ova demos kao igre pogotovo jer se radi o dobrim i dugo najavlji-vanim i očekivanim igrama. ┘

A šta da radim...

E sad nešto o varanju u igrama. U prodaji je knjiga „Corish's compu-ter games guide" u kojoj se može naći preko 9000 caka, POKE-ova i rešenja za raznorazne igre. Cena 15 funti. Telefon za informacije 0584 876851



A ljude Amerikance naravno mrzi čak i knjigu da kupe pa se sve više pojavljuju agranci velikih firmi koja iza određenog telefonskog broja postave svoje stručnjake za igre. Seenaš okreneš broj „Dobar dan, zanima me kako da u toj-i-toj igri uradim to-i-to". Stručnjak na to odgovori „Ništa lakše uradi to-i-to" Tako to rade Ameri ┘

Porodični posao

Sa preko 40 igara napravljenih u 11 godina postojanja, svojim kvalitetom i ekskluzivnošću, „Sierra" je najuspešnija američka firma za izradu igara za kućne računare Osnovni posao firme bio je pisanje igara za PC, međutim vremenom su počeli da rade i verzije za Amigu, sa zakašnjenjima od nekoliko meseci Povećanjem broja programera i porastom igračkog tržišta za Amigu, verzije će, od sada, izlaziti istovremeno

Sve je počelo 1980 godine Ken Wiliams i njegova žena Roberta napisali su igru MYSTERY HOUSE. Prodaju su vršili direktno preko prodavnica, jer otkupa igara od firmi gotovo da nije bilo MYSTERY HOUSE je u ono vreme bila vrhunac programerskog dostignuća Bila je to prva avantura koja je mešala grafiku i tekst. Crno-bele slike bile su nacrtane vektorski (isključivo pomoću linija) U to vreme firma se zvala „On-Line"

Za „Sierra"-u važi da je firma koja se ne plaši da proba da stvori ono što niko do tada nije pokušao Sledeća igra bila je THE WIZARD AND THE PRINCESS I bila je prva avantura sa kolor grafikom Roberta je u potpunosti zamišljala te prve igre a Ken ih je programirao

Godina 1982 umalo nije bila kobna za firmu zbog prevelikih ambicija članova ekipe John Wiliams (Kenov brat danas direktor marketinga) se priseća „Bili smo kao petogodišnjak pri prvoj poseti škole koji sreće prvog tabadžiju Bio je to veliki dečko – Atari" Problem je nastao oko igre koju je zdala „On-Line" „Naša igra je bila istinski originalna i zabavna zvala se GOBBLER njihova je bila praktično nepoznata se nazivom PAC-nešto" Došlo je do sudskog procesa, ali posle nekoliko zbunjujućih računa za sudiju spor je nekako izglеđen bez većih problema. Prvi „Sierra" sakupljač u svojoj kolekciji ima majicu sa natpisom On-Line 1 Atari 0"

Prvi hitovi

Posle srećno zbegnutog suđenja „Sierra" počinje sa nizom hitova kao što su FROGGER, B C S QUEST FOR TIRES da bi 1984 napravili KING S QUEST Igra je imala revolucionarnu mogućnost kretanja lika u tri dimenzije (3D) što je utrsio put većini budućih „Sierra" hitova. Uporedo sa pojavom KING S QUEST-a „IBM" je ponudio Robert da „Sierra" napravi verziju za nov „IBM" računar PC Junior Uz upotrebu 16 boja i trokanalnog zvuka igra je izgledala savršeno

Kao majka dvoje dece Roberta je oduvek smatrala da „Sierra" treba da stvara igre za celu porodicu Tako je izmislila obrazovni program MIXED-UP MOTHER GOOSE

„Sierra" timu se 1988 pridružila i Christy Marx scenaristkinja poznatih crtaća – Spider Man Teenage Mutant Hero Turtles itd Objašnjavajući razliku između pisanja scenarija za crtani film i igru, ona kaže „U toj vrsti pisanja (TV) pisac određuje



gde će likovi da idu šta da rade kakva je priča To je sušta suprotnost dizajnu igre koji nije linearan Morate misliti na sve što igraču može da padne na pamet"

Prva igra na kojoj je radila i Christy je CONQUEST OF CAMELOT priča o potrazi kralja Artura sa Svetim Gralom Christy ističe da se trudila da stvori priču na osnovu stare dobro poznate legende ali sa događajima koji će je učiniti novom i interesantnom

Knjiga programiranja

Zajedno sa Christy u „Sierra"-u je došao i njen muž Peter ilustrator Njegov posao je da igri udahne život. Da bi igra bila što bolje i lepše dizajner na njoj radi od početka do kraja, menjajući neke stvari u poslednjem trenutku – recimo boju žbuna, kako bi se dobio veći kontrast kada lik prođe ispred njega Način na koji dizajner opisuje lokacije u igri umnogome podseća na knjigu snimanja za filmove Svaka prostorija ima svoj broj i opis uz detaljan plan mogućih radnji u njoj Evo primera kako je opisana pecarošева koliba u KING S QUEST IV

„Prostorija 7

Plaža Okean je na zapadu Obala prelazi u zelenu travu na istoku Pecaroševa koliba ima pogled na okean se možda malim pristaništem u vodi ili nečim sličnim

1 Potrebno je da ideš u prostoriju 7 tj. uđeš u pecarošеvu kuću (prostorija 42) Tamo će biti pecaroški štap naslonjen na zid Hoćeš da ga uzmeš ali za to treba da ga kupiš Pecaroš i njegova žena će uzeti kesu dijamanata u zamenu za štap Ali oni će ti uzeti i zlatnu loptu To naravno ne treba da im daš jer ti treba za žabu Ne možeš ni da im daš kokošku koja nosi zlatna jaja jer je možeš uzeti tek pošto uzmeš jednoroga

2 Sledeće možeš ići u neku od „prostorija" za pecanje Na slučajan način možeš upecati ribu Sačuvaj je (Možda možeš da pecaš samo sa mola, zbog animacije)"

Uz ovakav opis dizajner daje i skicu ekrana kako ga on zamišlja

Takav opis zatim ide programeru koji treba da ga stvori u kompjuteru Ovakav način programiranja daje mnogo bolje i interesantnije igre ali je teži za programera, jer mu neko drugi određuje šta sve može recimo lik da uradi

Crtači se po dizajnerovim uputstvima bacaju na crtanje likova i pozadine Obično se u ovoj fazi dešavaju najveće izmene u odnosu na ona što je dizajner osmislio ali sve uz njegovu konsultaciju. U gornjem slučaju je recimo odlučeno da je moguće pecanje samo sa ivice mola, zbog uštede memorije Animacija pada u vodu je napravljena ali nije mogla i da se iskoristi za padanje u pesak sa ivice mola Zato su namot postavljeni konopci tako da je onemogućen pad na plažu

Ego

Pozadina se crta programom koji „Sierra" naziva PICTURE EDITOR Prvo se nacrta 16 glavnih delova ekrana određujući položaje na kojima se nalaze predmeti Konture dizajnerove skice se slažu sa ovim konturama buduće slike Zatim se slici dodaju detalji kao što su ove crepovi i cigle na kući da bi na kraju došlo senčenje Poslednja faza u crtanju je obeležavanje kontrolnih linija koje označavaju kuda lik može da se kreće „Sierra" glavnog junaka u toku razvoja zove Ego Ako je neki objekat između dve kontrolne linije lako bi se moglo desiti da Ego prođe kroz njega zato se dosta vremena provodi proveravajući sve njegove mogućnosti kretanja, kako u završnoj verziji ne bi bilo grešaka

Likovi u igri se crtaju tačku po tačku za razliku od pozadina koje je crtane vektorski. Za to se brine posebna grupa crtača Posle napravljenih nekoliko igara sličnog tipa, u „Sierra"-i su rešili da naprave sistem koji će im omogućiti pravljenje budućih igara te vrste SCI (Sierra Creative Interpreter) može između ostalog da koristi i digitalizovane slike kako bi se izvukao maksimum iz grafike Ali ono što SCI čini specijalnim je način na koji se opisuju likovi predmeti radnje u igri Svaki predmet ili lik se nalazi u određenoj grupi

Likovi i predmeti koji se kreću svrstani su u grupu Actor Predmeti koji su animirani ali se ne kreću (plamen sveće) su u grupi Prop I najjednostavnija grupa je View u kojoj su predmeti bez animacije Zatim se sve to slaže u ritmu kojom programer opisuje mogućnosti na ekranu Recimo

If ((Open Door) is said) and Ego is (Close enough) and (Door is Closed) and (Door is Locked) and it is not (Night) then (Print (The door is locked))

Na opis našeg jednostavnog kao što je otvaranje vrata u „Sierra"-i obraćaju veliku pažnju Sve se uzima u obzir od zaključanih vrata do doba dana

Kada program dođe u ovu fazu demo se snima na video-traku i šalje u studio za snimanje gde se dodaju muzika i zvučni efekti Isto kao i kod filmske industrije kompozitor posmatra radnju i osmišlja melodiju Muzičar obično za svaku igru osmisli nekoliko melodija kako bi se izabrala najbolja ali u stvari na njemu je da odluči koja će se koristiti Recimo u KING'S QUEST

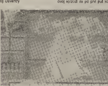
IV William Goldstein je iskomponovan preko 75 melodija (više nego u većini filmova) koristeći 32-kanalni Roland MT-32 sintisajzer

Kada se sve zatim sklopi u jednu igru na red dolazi ekipa zvana Quality Assurance koja testira igru. Prva provera je gramatička provera teksta u igri. To se radi izdvajanjem teksta iz igre, njegovim štampanjem na papir i zatim čitanjem. Zatim igru odigraju do kraja koristeći programerove mape i objašnjenja. Svaki ekran se proverava od grafičkih animacionih i programerskih grešaka. Proveravanje kompleksnih igara kao što su „Sierra"-ine traje i do osam nedelja. Čak i tada može nekome pasti na pamet da uradi nešto što niko pre nije i da nađe grešku.

„Sierra" serije

– KING S QUEST

Avantura koja je „Sierra"-u izbacila u sam vrh. Osmišljena 1984 od strane Roberte serija prati avanture kraljevske porodice u mitskoj zemlji Daventry



1 Quest For The Crown Sir Graham je u potrazi za 3 magična predmeta: ogledalo koje predskazuje budućnost kovčeg sa blagom koji se nikada ne prazni i magični štit.

2 Romancing The Throne. Sada već kralj Graham saznaje od magičnog ogledala za prelepu devojku zatvorenu na vrhu kule koja bi trebalo da mu bude izabranica.

3 To Heir Is Human. Umesto Grahama, glavni lik je Gwydion bačen u okove od strane zlog čarobnjaka. U begu dolazi do Daventrya koji je poročijen od strane troglave aždaje. Ako je pobedi biće primljen od kralja.

4 The Perils Of Rosella. Prvi put se koristi SCI sistem sa divnom grafikom i podrškom velikog broja muzičkih kartica za PC. Princess Rosella je u potrazi za lekom koji treba da izleči njenog oca, kralja grahama

5 Absence Makes The Heart Go Yonder Igra se tretira kao najveća avantura ikada napravljena. Kralj Graham polazi u potragu za otetom porodicom od strane zlog čarobnjaka. Srećom pomažu mu verni pratioci Cedric i Crispin. Igra zauzima oko 10 Mb kompresovanih podataka

– SPACE QUEST

Dva programera iz „Andromeda" firme Mark Crowe i Scott Murphy našli su se na zajedničkom projektu Diznijevog The Black Cauldron Oboj'ca su posedovali čudan smisao za humor koji su uneli u seriju smeštenu u kosmos. Godine 1986 napravljen je prvi deo

1 The Sarien Encounter Roger Wilco je antiheroj. Trenutno se nalazi na svemirskom brodu Arcada i igrom slučaja našao se u situaciji da treba da spašava celu posadu od neprijateljski nastrojenih vanzemaljaca

2 Vohaul s Revenge Genijalni stvorujući prodavce osiguranja, Sludge Vohaul želi da unese haos u galaksiju. Roger Wilco stupa u akciju i treba da stigne do asteroida na kome je ludi Vohaul

3 The Pirates Of Pestulon U ovoj epizodi se po prvi put koristi SCI a kao likovi se pominju i oba autora. Kidnepovani su od strane Scumsofta i jedini spas im je Roger Wilco

4 Roger Wilco And The Time-Rippers U budućnosti u SPACE QUEST-u XII nalaze se Time-Rippersi koji biju bitku sa Vohaulom. Zadatak im je da nađu Rogera, jer im on jedini može pomoći istovremeno u Rogerovoj sadašnjosti. Roger mora da se drži preko inter galaktičkih atentatora zvanih Sequel Police koji pošto-pete hoće da ukinu seriju igara SPACE QUEST. Tako se ovoga puta Roger bori za svoj život ali i za nastavak SPACE QUEST serije. U „Sierra" igri se prvi put koristi skrol kako bi se „dodala još jedna dimenzija i pomoglo igraču da oseti ceo prostor"

– POLICE QUEST

Jim Walls je bivši kalifornijski patrolni policajac. To je čovek zadužen za raskrinkavanje Smrtonosnog Anđela, švercera drogom koji je harao Ulonom. Zainteresovan za ove događaje Ken Williams ga je nagovorio da napiše priču o doživljajima vezanim za Anđela. Tako je nastala POLICE QUEST serija

1 In Pursuit Of The Death Angel Novi patrolni policajac Sonny Bonds ima svakodnevan policijski zadatak da hapsi prekršitelje zakona. Naravno cilj je uhapsiti samog Smrtonosnog Anđela.



2 The Vengeance Koristi se SCI sistem po prvi put u ovoj seriji. Anđeo je pobegao iz zatvora i kreće sa masovnim ubistvima. Priča je bazirana na istinitim događajima takođe po Wallsovoj priči.

3 Codename Iceman Ovo nije uobičajeni nastavak policijske serije ali je rađen po Jimovoj inicijativi. Saznavši nešto više o nuklearnim podmornicama od jednog poznanika Jim se odlučio da napiše špijunski triler o Johny Westlandu članu posade američke nuklearne podmornice. Tuniski teroristi su kidnovali ambasadora i podmornica polazi u pomoć.





–LEISURE SUIT LARRY

Sa 43 godine Al Lowe je jedan od najstarijih programera igara. Rad u „Sierra"-i je započeo još na KING S QUEST I POLICE QUEST. Ken Williams ga je zamolio da napravi verziju igre SOFTPORN u kojoj plavni junak treba da pokupi tri devojke. Al je smatrao da bi glavnog junaka trebalo ismejati i od njega napraviti komičan lik. Zamišljao ga je kao čoveka koji se oblači kao žigolo i tako je nastao naziv

1 In The Land Of The Lounge Lizards. Jedne noć u (ne)uzbudljivom životu Larry Laffera. „Mark i ja smo želeli da napravimo smešnu igru" priseća se Lowe. „Nisam video uspešan humor u kompjuterskoj igri, a sam sam prilično zabavna osoba. Što smo više radili igra je bila sve smešnija."

2 Goes Looking For Love In Several Wrong Places. Larry dobija milion dolara i odmah iz snova u njegovoj šerifi na putu su samo Dr Nooky i njegove android žene. Neke od komičnih scena u igri su urađene po doživljajima samog Lowea koji je u vreme stvaranja igre išao sa porodicom na odmor u Meksiko

3 Passionate Patti In Pursuit Of The Pulsating Pectorals. Prva „Sierra"-ina avantura sa mogućim izborom između dva glavna lika. „Smatrao sam da će biti interesantno da imamo glavni ženski lik." I tako je nastala Passionate Patti. Larijev avanturistički duh ga vodi kroz striptiz klubove Nottanyt ostrva, džungle Amazonije itd

Aleksandar PETROVIĆ

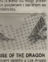
Biće, biće - „Sierra”

Otkupljivanjem dve softverske firme i najavom 11 novih igara za naredne mesece čini se da će 1991 biti „Sierra”-ina najbolja godina.

27.3 1990 „Sierra” je otkupila firmu „Dynamix” poznatu po 3D igrama DAVID WOLF SECRET AGENT i A-10 TANK KILLER. Uspon ove firme počinje 1984 sa igrom STELLAR 7 sa specijalnom „3Space” 3D tehnikom. Usledile su THE HUNT FOR RED OCTOBER (stara verzija) i RED STORM RISING. Usavršavanje na ovim igrama je dovelo i do stvaranja ARTIC FOX jedne od prvih igara na ... Koristila je 3Space ... tehnike i dobila SPA Golden Award nagradu. Usledile su SKY FOX II MEACH WARRIOR DEATH TRACK i DIE HARD (za „Activision”). Pet igara koje su planirane za ovu godinu jesu

RED BARON

Godine 1914 vodile su se velike vazdušne bitke Prvog svetskog rata. Zahvaljujući propagandi piloti su se međusobno i razmeđu građeći imidže. Neki su voleli individualne borbe, neki formacije itd. Damon Slye dizajner pokušao je da sve to stavi u „Crvenog Barona”. Koristeći 256-kolornu VGA grafiku i digitalizovane slike stvorio je igru sa preko 100 misija predivnim izvođenjem i zavidnom autentičnošću



RISE OF THE DRAGON

Privatni detektiv u Los Angelesu u 21 veku To je Blade Hunter. Novi zadatak je da pomoću ubijena je gradonačelnikova ćerka a tu su i gradski problemi sa drogom. Na VGA 256 boja, divna grafika i point-and-click daju do znanja da će ova igra biti hit.

HEART OF CHINA

Lucky' Jake Masters se obreo u revolucionarnoj Kini 1930. Plaćen da spase Kate Lomax, ćerku bogatog Amerikanca, on obilazi Hong-Kong, Katmandu, Istanbul i Pariz. Koristeći „point-and-click” način igranja (avantura igrana mišem bez kucanja komandi) i koristeći ... slike u 256 boja na VGA, igra izgleda impresivno.



STELLAR 7

Sedam godina posle legende koja ih je proslavila, ljudi iz „Dynamix”-a su rešili da naprave



novo izdanje ove 3D filovane avanture sa 256 boja na VGA, 14 melodija i daleko bržim izvođenjem.



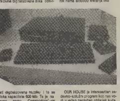
Na pragu novog doba

Sigurno je da će 1991 biti presudna za CD tržište, s obzirom na ekspanziju proizvoda i softvera „NEC” je raširio lepezu igara za CD PC Engine, „FM Towns” najavljuje svetsku turneju, a „Nintendo” ne krije CD proširenje za Super Famicom. Ipak, ono što se čini najvažnijim jeste pojava dugo najavljivanog i očekivanog CDTV-a. Predstavljanje računara je, logično, izvedeno u Americi, i pobudilo je veliko interesovanje

Tehničke karakteristike CDTV-a su odavno poznate samo je (bilo) neizvesno kakva će biti softverska podrška. Elem prva stvar koju će budući vlasnik CDTV-a videti jeste demo program koji reprezentuje mogućnosti mašine CDTV Welcome Disk će pred očima i ušima korisnika iscrtati predivne digitalizovane slike odsvirati digitalizovanu muziku i to sa diska kapaciteta 600 Mb. Ta je na ravne samo „Commodore”-ov uvod u ono što kupci treba da očekuju ubuduće. Interesantan je i način na koji „Commodore” planira da se obraća korisnicima – user interface će biti na desetak jezika. „Commodore” se potrudio da napravi i uslužni program TIME TABLE OF HISTORY

Da današnji demoi i animacije na klasičnim Amigama ne predstavljaju bog zna šta dokazuju ovi rani demoi za CDTV-a. Recimo „CRL”-ov animacioni demo je digitalizovana animacija gole žene u raznim kretnjama. Iz glavnog menija treba samo izabrati – koračanje, ležanje, uzmanje

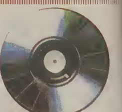
MCGEE firme Lawrence Production je simpatičan demo sa crtanim likom McGeea, koga korisnik vodi po kući birajući opcije iz menija. U svakoj prostoriji je moguće izvesti određen broj lepo animiranih i ozvučenih radnji. Po principu izvođenja ovaj demo podseća na igru DRAGON'S LAIR jer korisnik nema slobodu kretanja lika



OUR HOUSE je interesantan zabavno-uslužni program koji nas vodi u jedan neobičan obilazak kuća. Svak kutak jednog urednog doma nacrtan je i prikazan na ekranu. Korisnik izabere prostoriju koju želi da pregleda a zatim i deo nameštaja iz nje. Recimo izabere ringle u kuhinji. Računar iščupa sa kompakt-diska veliku sliku ringli. Sada je moguće saznati koji je princip po kom one rade ili kako su one izgledale u bližoj i daljoj prošlosti. Korisno i zabavno istovremeno.

THE WORLD VISTA ATLAS je idealna zamena za ogromne knjižurine koje hvataju prašinu po policama. Da ove vrste knjiga polako izu





mire potvrđuje svetski atlas sa kompakt-diska koji me u sebi ma pu sveta zumom se dobija mapa svake zemlje odakle se opet zumom dobije mape regiona o kome je polanko sve objašnjeno uz ogromnu količinu raznoraznih informacija. Za ovakvu vrstu programa ipak je najlogičnije da se nalazi na kompakt disku zbog ogromne količine podataka koje se može smestiti na jednu disketu

Novi dizajn igara

CD+G je prvi korak ka budućim muzičkim programima koji će koristiti velike mogućnosti kompakt-disk tehnologije. Omogućeno je mešanje grafike i tekstualnih poruka, uz stereo muziku sa kompakt-diska. Koristeći CD – G + MIDI funkciju program pokazuje koji se MIDI kanal koristi i ispisuje tekst pesme koja svira. Moguće je priključiti svoj sintisajzer radi izmene postojeće melodije i lako otpevati pesmu u sopstvenom aranžmanu u Karaoke stilu

Ono što najveći broj korisnika CDTV-a prevashodno interesuje jesu igre koje već postoje i koje će doći. Najavljeni UTTIL DIVIL firme Gremlin će biti sjajan ali još nije gotov. Zbog toga je tu detektivska glavolomka Tiger Media zvane CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR. Smeštena u 1937. igra predstavlja klasičnu priču u stilu romana Agate Kristi. Glavni lik poznati detektiv se zatekao na hidroavionu Cautious Condor. Jednog dana desava se ubistvo ... ubijen je vlasnik ... Ovo će verovatno biti prvi veliki hit za CDTV jer je urađeno do tančina i sa megalomanskim željama. No pođimo redom – igre ima TRI ČASA audio-vizuelnog materijala na disku ali je vreme za rešavanje svedeno na 30 minuta. Rešenje igre je samo jedno a različitih



pu ... ma 15000 ... neko vreme postoj za Tandy CD PC FM Towns. Tiger Media zna samo za jednog igrača koji je otkrio ... Detektiv može da osumnjiči ubicu kada za to sakupi dovoljno dokaza.

Ova megalomanska igra je toliko opsežna da je jedva stala i na CD verovali ili ne. Urađena je u obliku stripa tridesetih godina. Dakle svi crteži su crtani ručno (bez digitalizovanja) što je programere mnogo uzelo neuporedivo više vremena ali su slike jako dobre kao da su isečene iz stripa. De masia na CD-u sigurno nije bio suviše za ovu igru potvrđuje i činjenica da nema ... mar je baš kao u običnom stripu. Na čitanje zašto nema digitalizovanih slika Laura Buddre iz Tiger Media je rekla: Želeli smo da ne pravimo ... igru a ne los TV

Zvuk na CDTV-u

Zvučna strana igre je takođe urađena na specijalan način. Prvo digitalizovan govor likova u igri govore desetak glumaca specijalizovanih za izvođenje drama tridesetih godina ovog veka. Drugo sav zvuk i efekti su rađeni ... radio-tehnikom ... (digitalizovanje ugrađenja vrištanje prosipanje vode ...) a ne sintetizovanjem kako je to uobičajeno. Ova zvučna građa ... takmiči se sa ostalim igrama u ... i karakterima, već pokušava što realnije da dočara atmosferu ubistva u vremenu od pre 60 godina



Koliko se buke podiglo oko navedene igre toliko se očekuje od usluga programa firme Microdeal CD REMIX. Programeri ove firme su razmišljali kako bi bilo lepo uzeti određene delove jedne ili više različitih pesama sa CD-a zatim ih mešati i dodati sopstvenim semplovima sekvencama ... na određenom mestu u melodiji obrnuti ih ... Nešto kao mali muzički studio. Želim su ... napravili CD Remix. Najvažnije je da je to program namenjen laicima a ne profesionalcima. Iako da su navedene operacije svedene na krajnje jednostavnu a efektnu upotrebu. Jedino što još treba mali podred CDTV mašine jeste neki muzički disk. Idealno je da je to CD s nekih 3-4 remikse ste pesme zbog većeg izbora sekvenci i semplova. Program radi po jednostavnom principu. Računaru treba zadati opciju da svira određenu pesmu odakle ... Zatim recimo dodaj bubnjeve ili nadovezi se nekim drugim delom pesme. Tako se može dobiti Come on come on. Dr... ... Marijaka ... je što Menjak na poslovne ... Elem mogućnosti su stvarno ... i sve zahvaljujući CD ... Sa CD Remixom svaki korisnik CDTV postaje disk-džokej

Toliko o trenutnim novostima o CDTV. Naredne očekuje uskoro prvi zalet programa tek pođ

Aleksandar PETROVIĆ

GAME SHOW

U inostranstvu su se časopisi na disku ustalili kao praksa i sasvim su normalna i obična stvar. Kod nas bilo je par pokušaja da se na pravi tako nešto, ali pošto prave tir ma nisu zainteresovane da tako na što rade sve inicijative prepuštene je „kućnoj radinosti" pa je većina tih časopisa (na žalost) završavala neuspjehom. „Game show" je pravi primjer dobrog disketnog magazina a kako je posvećen igrama smatrali smo da je najbolje da ga predstavimo pravim igračima, čitaocima „Sveta igara 9".

Jedan broj magazina zauzima ci jelu disketu. Prvi broj koji nam je dopao ruke bio je baš broj 1: dočekala nas je dosta lijepa, duhovito nacrtana i obrađena slika. Zatim se učitava Workbench, odakle možete pročitati bilo koji tekst, ili pogledati slike. Naime, izdavač uz gotovo svaki opis na disketu snima i sliku koja je u stvari skrin iz te igre a vjerovatno je iz nje iščupena Action Replay-om. Ideju treba svakako pohvaliti jer vam omogućava da vi dite sličicu iz neke igre prije no što kroj slika i tekstova, zbog čega se za prikazivanje slika koristi program PPSHOW koji sliku prvo dekompresira, a onda prikaže.

Uz standardne opise igrica, koji su stilski vrlo dobri i ne bi im bilo „ispod časti" da se pojave i u nekom „pap rnatom" časopisu, prava vrijednost ovog magazina je što či taocima donosi rešenja najboljih Amiginih avantura. Tako u prvom broju možete naći OPERATION STEALTH (nastavak u broju 3), CONQUEST OF CAMELOT, CHRONO QUEST II, ELVIRA MISTRESS OF THE DARK, COLONEL BEQUEST, SPACE QUEST III, drugo u broju 3 FUTURE WARS itd. Opisi su vrlo detaljni i to je za svaku pohvalu – u „velikim" časopisima to je katkad nemoguće zbog nedostatka prostora i orijentiranosti ka nizu drugih tema.

U reviji se koriste YU slova, i to tako što je definisana naša mapa za tastaturu i novi font. Ta slova ćete imati na ekranu, ali ih nećete mo-



ći prebaciti na printer, osim ako i na njemu nemate naš set „egzotičnih" znakova. Usvojeno rješenje je malo kompromisno, jer podrazumijeva da će čitalac – ako poželi ne što odštampati – svako č zamijeniti sa c, š sa s itd.

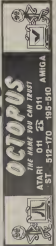
I nabavite samu igru. Takođe, u obliku slika na disketi možete naći mape za igre (npr. CHAOS STRIKES BACK u broju 3), koje zatim možete učitati u neki grafički program i onda štampati. Tekstovi se u prvom broju čitaju malo nespretno: postoji po jedan fajl za svaki od žanrova (sport, arkade, klasika, strategije, logika, strategija, simulacije, avanture), a zatim unutar tog fajla trebate potražiti opis koji vas interesira. Osim toga, čitanje tekstova iz tekst procesora (Transwrite) nije baš komforno, ali je sve to ispravljeno već u broju 2: tekstovi su raspoređeni po direktorijima koji predstavljaju žanrove, svaki opis je samostalan, a prikazuju se Public Domain programom PPMORE. Inače, isto od broja 2, sve slike i tekstovi kompresirani su POWER PACKER-om, čime je omogućeno da se na disketu stane znatno veći

Revija je na slovenačkom. To joj nikako ne umanjuje vrijednost, ali je možda neće moći čitati mnogi ljudi koji bi to rado učinili zbog jezičkih prepreka. Prevođenjem barem dela tekstova na srpskohrvatski stvorila bi se mnogo veća publika za „Game show", što bi se odrazilo i na prihode izdavaču. No – ostavimo autoru da odluči.

Redakcija je također pozvala sve zainteresovane na suradnju, pa se možete javiti na telefon **062/34-701** od 11 do 19 sati, na kojem također možete naručiti svoj primjerak „Game show"-a.

Dario SUŠA IJ

Svet kompjutera i



Poštovani čitaoci, pred vama je nova nagradna igra u kojoj će srećni čitalac dobiti kompjuter Amiga 500. Rešili smo da ovog puta to ne bude rešavanje nagradnog zadatka, već popunjavanje anketnog lista. Zadatak vam je da odgovorite na pitanja i pošaljete ih na našu adresu. Pitanja smo postavili tako da možemo dobiti što bolji uvid u profil naših čitalaca. Na osnovu vaših odgovora, zamerki i primedbi pokušaćemo da budemo još bolji. Radi preciznosti podataka, molimo vas da iskreno odgovorite na data pitanja, jer odgovori NE utiču na to ko će dobiti nagradu. U nagradnoj igri mogu učestvovati čak i oni koji dosad do sada nisu pročitali njedan Svet kompjutera ili Svet igara.

Kad popunite anketni list, upišite svoje lične podatke u, za to predviđen, prostor. Potom isecite ovu polovinu stranice, stavite u kovertu i pošaljite najkasnije do 5. juna, na adresu Svet kompjutera (*Za nagradnu igru Sveta igara 9*), Makedonska 31, 11000 Beograd

Ime i prezime ______________________

Adresa ______________________

Na pitanja sa ponuđenim odgovorima treba upisati X u kvadrat pored odgovora, moguće je navesti i više mogućnosti ako smatrate za neophodno. Podatke popunite čitko, štampanim slovima.

1. Da li si...?
- [x] Muško
- [ ] Žensko

2. Koliko godina imaš?
- [ ] Ispod 10
- [ ] 10-12
- [x] 13-15
- [ ] 16-18
- [ ] 19-21
- [ ] 22-25
- [ ] Preko 25

3. Šta si po zanimanju?
- [x] Učenik
- [ ] Student
- [ ] Zaposlen

4. Koliko godina se baviš kompjuterima?
- [ ] Manje od 1
- [x] 1-2
- [ ] 3-5
- [ ] Preko 5

5. Koliko brojeva "Sveta igara" imaš?
- [ ] 1
- [x] 2-5
- [ ] 5-8

6. Koji kompjuter imaš?
- [ ] Sinclair ZX Spectrum
- [ ] Commodore 64
- [ ] Amstrad CPC 464/664/6128
- [ ] Commodore Amiga
- [ ] Atari ST
- [ ] PC
- [ ] Nijedan SHARP MZ 731
- [ ] Drugi PC-128

7. Da li i koju igračku konzolu imaš?
- [x] Nijednu
- [ ] Nintendo
- [ ] Sega
- [ ] NEC
- [ ] Drugu ________

8. Koji kompjuter nameravaš da kupiš u sledećih godinu dana?
- [ ] ZX Spectrum
- [ ] Commodore 64
- [ ] Amstrad CPC
- [x] Commodore Amiga
- [ ] Atari ST
- [ ] PC
- [ ] Nijedan
- [ ] Drugi ________

9. Koju igračku konzolu nameravaš da kupiš u narednih godinu dana?
- [x] Nijednu
- [ ] Nintendo
- [ ] Sega
- [ ] NEC
- [ ] Drugo ________

10. Šta imaš od dodataka za kompjuter?
- [x] Džojstik
- [ ] Disk drajv
- [ ] Proširenju memoriju
- [x] EPROM modul
- [ ] Ništa
- [ ] Drugo ________

11. Šta od dodataka nameravaš da kupiš u sledećih godinu dana?
- [ ] Džojstik
- [ ] Disk drajv
- [ ] Proširenje memorije
- [ ] EPROM modul
- [ ] Ništa
- [ ] Drugo MONITOR

12. Da li redovno kupuješ "Svet igara"?
- [x] Da
- [ ] Ne

13. Da li redovno kupuješ "Svet kompjutera"?
- [x] Da
- [ ] Ne

14. Da li još neko, osim tebe, čita tvoj primerak "Sveta igara"
- [ ] Ako da, koliko ljudi? ________

15. Da li još neko, osim tebe, čita tvoj primerak "Sveta kompjutera"
- [ ] Ako da, koliko ljudi? ________

16. Koju vrstu tekstova u "Svetu igara" najviše voliš?
- [ ] Opise
- [ ] Mape
- [ ] Avanture
- [ ] Simulacije
- [ ] Strategije
- [ ] Retrospektiva
- [ ] Pomoć igračima (Šta dalje?)
- [x] Rešenja igara (Korak po korak)
- [ ] Najave novih igara (Šifre, ideje)
- [ ] Novosti iz igračkog sveta (Bonus Level)
- [ ] Razne aktuelne teme

17. Da li smatraš da su tekstovi u "Svetu igara"...?
- [x] Jednostavni
- [ ] Komplikovani
- [ ] Taman kako treba

18. Da li smatraš da su tekstovi u "Svetu kompjutera", ne računajući tekstove o igrama
- [x] Jednostavni
- [ ] Komplikovani
- [ ] Taman kako treba

19. Koji domaći kompjuterski časopis još kupuješ?
- [x] "Moj mikro"
- [x] "Računari"
- [ ] Drugi GALAKSIJA

20. Koji inostrani kompjuterski časopis kupuješ?
- [x] Nijedan
- [ ] Drugi ________

21. Da li smatraš da je igrometar koristan?
- [ ] Da
- [ ] Ne
- [x] Ne specijalno

22. Da li bi voleo da je igrometar drugačiji?
- [x] Da
- [ ] Ne

23. Koju vrstu igara najviše voliš?
- [ ] Pucačke (arkadne)
- [ ] Avanture
- [ ] Arkadne avanture
- [ ] Strategije
- [x] Simulacije vožnje
- [ ] Sportske simulacije
- [ ] Borilačke
- [ ] Logičke
- [ ] Druge ________

24. Da li bi platio "Svet igara" više da je na boljoj hartiji, više strana, više slika u boji...?
- [x] Da
- [ ] Ne

25. Da li bi bio spreman da odvojiš više novca za "Svet kompjutera" da je na boljoj hartiji, više stranica, više slika u boji...?
- [ ] Da
- [x] Ne

Na poslednja dva pitanja očekuje se konstruktivan odgovor

26. Ako bi nešto menjao u "Svetu igara", šta bi to bilo?

RUBRIKA IZ SVETA

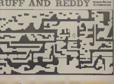
27. Ako bi nešto menjao u "Svetu kompjutera", šta bi to bilo?

USLUŽNI PROGRAMI ZA PC

RUFF & REDDY

Ponovo se susrećemo sa popularnim junacima crtaća „Hana–Barbera". Tačnije samo sa mačkom Rafom koji kreće da oslobodi svog zaločenog drugara psa Redija. Na svom putu Raf mora da pređe celih nivoe, a da bi sa jednog nivoa prešao na drugi potrebno je da pokupi sve predmete na svakom nivou pošto je to jedini uslov za otvaranje tajnog prolaza na sledeći nivo. Neke od predmeta potrebno je pametno iskoristiti u pravim trenucima: benzin u letećoj pumpu, u balonu kartu kod panela, a za kasnije će malo dinamita biti dovoljno efikasno.

Goran KRSMANOVIĆ





Ovo je jedna od onih igara u kojima ste u ulozi simpatične zverke koje se bori protiv nesimpatičnih neprijatelja. Igra nam dolazi iz „Thalamus"-a i pravo je osveženje posle svih Thalamus–ovih žestokih metalizovanih pucačina.

Evo o čemu se radi: upravljate mišem kome je dosadio svakodnevni život pa je odlučio da se prešeta do Meseca na piknik. Ali pritom prolazi kroz razne nevolje. Pomoćna sredstva nalazi u vidu pravougaonika na kojem je nešto nacrtano. Najkorisniji od svih su pravougaonici sa slikom lubenice ili lepka. Prvi vam omogućavaju pucanje, dok drugi ubijaju sve na ekranu. Za prelazak nivoa potrebno je da sakupite sve pravougaonike sa natpisom ACME. Za razumevanje svrhe ostalih pravougaonika na početku (kad se pojavi slika miša) pritisnite H. U gornjem desnom uglu nalazi se prostor koji je na početku prazan, a popunjava se sakupljenjem ACME pravougaonika.



Kad skupite sva ACME pravougaonike možete videti vozilo koje treba da sastavite u bonus nivou koji sledi. Sastavljate ga tako što miša pomerate po tastarima čiji se broj povećava kroz nivoe. Treba za svaki deo da pritisnete drugi taster.

1. nivo – The Camp Woledump: Nalazite se u veoma simpatičnom okruženju kućica, helikopterčića, pilića, korišćenih belona papira, zmajeva kao i lilova. Nivo nije preterano težak i uz malo vežbe brzo ćete ga preći. Treba da sastavite automobil kojim se odvozite na

2 nivo – Wild West. Pun konja koji nemaju pametnija posla, pa nuždu vrše po našem glavnom junaku. Zatim su tu duhovi, lišće vi... simpatične kreature koje vas progutaju i potom zbace kroz slomak. Što su baloni bili na prvom nivou su sada. Negde su platforme suviše visoko da biste mogli da doskočite do njih. U tu svrhu koristite krevet koji će vas odbaciti vrlo visoko. Čuvajte se da u letu ne udari... koji vas bacaju na stranu kad skočite na njih. Raketa koju aktivirate na kraju nivoa vodi vas na

4 nivo – Mars. Ovde su živuljke najsimpatičnije. To su svemirci koji vas jure jer ilegalno ostavljate tanjir za koji nemate i cenu. Tlo po koma hodate je slično što je veoma korisno jer vam omogućava duge skokove. Upašćete u podzemnu svemirsku stanicu u kojoj se nalaze platforme sa strelcama



... (ko visoko leti nisko pada). Za kraj nivoa treba sastaviti neku vrstu bušilice koja će vas odvesti u

3 nivo – The Gold Mine. Ovaj ... je pre za krtcu Montija nego za ... – tu je. Živuljke na ovom nivou su zuzetno simpatične ... što se da zaključiti po njihovom ... Ovog puta umesto sedeta tu ... Čuvajte se stena. Na ovom nivou značajnu ulogu imaju pravougaonici sa kukama za koje ... kada skočite na njih ... se pritiskom na pucanje ... pravougaoni ... transporter na

Dođite do strelice i povucite ručicu ka sebi da biste pomerili liftove koji vam omogućavaju izlaz. Jedan ACME pravougaonik je na nezgodnom mestu, tako da treba da pokušate pravougaonik sa raketom (koji vam omogućava letenje) da biste ga dohvatili. Ukoliko izgubite život pre nego što dohvatite željeni pravougaonik (a prethodno ste uzeli raketu) izgubljeni ste. Jedini izlaz je Commodore tester koji na prilskoj verziji omogućava prelazak nivoa.

Peti nivo otkrijte sami.

Miloš JOVANOVIĆ

nivoa, što pomnoženo sa brojem ekrana pojedinih nivoa dostiže su mu od kojih Instoltnjak ekrana. Ovog puta možete izvesti i izuzetno velike skokove, a i dalje postoji pilula koja vam otvara spelli pa nakon nje možete smazati bilo koje smetalo.

Igra je sada znatno teža, jer su nivoi veći, a i smetala su sa tokom godina malo opametila. Ako još uvijek uživate u ovakvim igrama – slobodno nabavite, nije mačak u vreći.

Dario BUŠANJ



TOTAL RECALL

Jedan od najvećih hitova Arnolda Švarzenegera i Holivuda uopšte što se zarade tiče bio je prošlogodišnje remek-delo Pola Verhovena „Total Recall". Non–stop akcija u kojoj se do kraja ne zna identitet glavnog lika perfektna je podloga za dobru arkadnu igru. Ocean je to osetio i na vreme otkupio licencu.

Dag Kvejd je radnik u budućnosti. Ima spu ženu, stan i zadovoljan je, ali ga ipak nešto vuče da posel...





Mars koji su ljudi nastanili. Da ne bi išao na pravi put, odlazi u agenciju „Rekall Incorporated" u kojoj mu ugrađuju u memoriju sećanja na avanturu po Marsu. Od trenutka kada nešto krene naopako sa mašinom počinje akcija koja se retko viđa. Dagov zadatak je da ode na Mars i pronađe svoju ličnost, jer sada ne zna da li je agent Hauzer ili radnik Kvejd.

Igra je podeljena na 5 nivoa. Neparni su platformne arkade, a parni jurnjava i pucačina kolima.

Prvi nivo zatiče Arnija u nekom skladištu prepunom neprijatelja. Opremljen pištoljem i ručerdama treba da se probije od čuvara i pronađe 5 predmeta koji su mu neophodni za put na Mars. Neophodno je uzimati pune šaržere sa poda jer je broj metaka u pištolju ograničen. Da ovaj nivo nije samo obična

MIGHTY BOMBJACK

Firma „Elite" pokušava oživjeti neka svoja starija hitove. Ranije je postojalo nekoliko naslova BOMBJACK-a na raznim kompjuterima, međutim onaj na Amigi bio je žalostan. Ako stoga mislite da je MIGHTY BOMBJACK našao revelu ... malo i nemate pravo. Naime, jedina novost je što nivoi više nemaju jedan jedini statičan ekran, već pozadina skroluje ovisno o vašim potezima. Eventualno je zbog toga igru vrijedno pogledati, jer je grafika na nivou prvog dijela (bar na Amigi).



Sam Džek je ovoga puta popravio verovatno od činjenice da su mu luđaci iz „Elite" pripremili 17

jurnjave sa vremenom i pucanje pokazuju mnogobrojni prekidači rupe u podu vrata koje se pojavljuju sakriveni zidovi i sl. U pravo vreme je potrebno pritisnuti prave prekidač kako bi sve bilo u redu. Svi- je greške dovode do smanjenja energije koja se može nadoknaditi sakupljanjem predmeta. Krupna greška je pad u kiselinu koja momentalno Arniju oduzima jedan život. Probleme stvaraju i vertikalni laserski zraci. Žuti se uključuje i isključuje automatski u jednakim intervalima dok ljubičasti može da se isključi na neko vreme ako se stane na određeno mesto. Likovi su u stilu crtanog filma ali lepo izgledaju i odlično su animirani. Ovaj nivo je pravo zadovoljstvo igrati.

Sata Arn se obreo u Džonikabu – taksiju budućnosti. Potrebno je vozeć drumom sa 4 raka uništa vati kola koja nailaze. U gornjem desnom uglu se nalazi skala sa energijom koja se smanjuje kada vas udara kola ili ako uništite ambulantni kombi. Malo obnavljanje energije se vrši izbacivanjem neprijatelja sa puta a potpuno oporavljanje je moguće kada se kolima pređe preko slova E. Ovde nema ograničenja vremena potrebno je preći određenu razdaljinu koja je obeležena strelicom u gornjem levom uglu ekrana.

Treći nivo je nalik prvom. Zadatak je teži jer ima više provalija i zamki ali u osnovi je sve isto. Četvrti nivo je još jedna jurnjava automobilima nalik drugom nivou i poslednji nivo je opet platformski. Samo neprijatelji sada vrve na sve strane a Švarc tj. Kvejd ima ograničenu količinu kiseonika. Da bi preživeo mora da popunjava zalihe bocama koje nalazi usput. Na ovom nivou je potrebno najviše razmišljati i biti najspretniji jer su zamke gadno postavljene.

Kao što se da videti TOTAL RECALL je praktično sastavljen iz dve različite igre iskombinovane na različite načine. Ideje su ofucane ali je izvođenje divno. Osim vratolomne jurnjave potrebno je malo i razmisliti tako da igra zaslužuje visoke ocene. ⌟

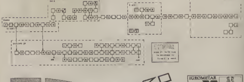
Aleksandar PETROVIĆ

TARGHAN

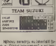
igra se davno pojavila međutim neopravdano je izostala iz naših kompjuterskih časopisa. Uz mapu redovno snimanje pozicije i malo sreće uspećete da stignete do kraja. Na početku je najbolje da spustite podizemlje pa se tek onda vratite na površinu. Tokom igre nailazićete na razne bočice i ćupove a njihove značenje opisano je na jednom od pergamenata (P). Takođe susrećete se sa vašim zaštitnikom Athna–Anom spred koga treba da kleknete. ⌟

Željka ŠKRNJUG
Goran ANATASIJEVIĆ

Legenda	
AA – Athna–An	O – ogrlice
Č – ćup	P – pergament
K – ključ	PR – prsten
N – neprijatelj	R – rešetka
	S – slepi miševi
	T1–4 – teleport



TEAM SUZUKI





„Suzukijev" trkački tim je ubedljivo najtrofejniji u istoriji motociklističkih trka. Tome su najviše doprineli asovi kao što su Kevin Švanc, Nil Mekenzi i Randi Mamola ali i stručnjaci iz razvojnih laboratorija. Ti stručnjaci koji rade za „Suzuki" jedni su od najcenjenijih (i najbolje plaćenih) u svetu brzih dvotočkaša, i kao takvi predstavljaju konstantne savete i preporuke za programere koji prave motosimulacije.

Njihovu saradnju su iskoristili ljudi iz „Digital Integration"-a pri izradi TT RACER-a pre par godina ali spon Spectrum nije mogao da predstavi sve ono što su želeli da kažu. Prošle godine su i „Gremlin"-ovi programeri zatražili njihovu pomoć ali ovog puta za potrebe simulacije na šesnaestobitnim računarima. Rezultat je zaista impresivan tako da igre TEAM SUZUKI ima izglede da uđe u istoriju kao najrealniji drumski simulator letenja." Ono što je izdvaja od ostalih

konkurenata jesu velika brzina i glatkoća animacije kao i savršena doza realnosti. Grafika je pomalo nalik na onu iz INDIANAPOLIS 500 ali je brža i lepša. Možemo i birati stepen detaljizacije objekata na stazi i oko nje. Ti detalji (tribina, palmi i sl.) donekle usporavaju izvođenje ali ne drastično. Meni na početnom ekranu nudi izbor između sezone, pojedinačne trke ili vežbe. Postoji 16 trkačkih staza, a izbor sezone podrazumeva po jednu trku na svakoj. Sledeće sto treba zabeležiti jesu vrste kontrole i klasa motora, i to od 125, 250 i 500 cc. Osobine svake klase su verno predstavljena, počevši od ubrzanja i maksimalne brzine, do zvuka koji se čuje pri radu motora (prava grmljavina kod 500 cc). Napomena: 125 automatski manja brzina.

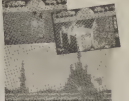
U svakoj trci društvo vam pravi sedam konkurenata koji nisu nimalo naivni. Da bi postigli kakvu takvu poziciju potrebna je precizna taktizirah sa ulascima u krivine i premenam brzina, jer najmanja greška rezultira izletanjem sa staze i (ili) uletanjem u publiku (moguće su i gore stvari tj. da umesto u publiku uletite u balonski stub). Učesnici u pronike su dezvoljani do određene granice, koja je predstavljena u procentima na statusnom prozoru u gornjem levom uglu ekrana. Tu se nalaze podaci o najboljem i trenutnom prolaznom vremenu, kao i o preostalim krugovima do kraja trke. Moguć je i ulazak u boks radi dopuna goriva ako ste izabrali trku sa velikim brojem krugova. Posebnu poslasticu predstavlja mogućnost posmatranja trke iz raznih uglova (pogleda kamera), što postaje svojevrsni trend u simulacijama vožnje. ⌋

Miodrag KUZMANOVIĆ

kerial 3 osnovna tipa oružje (određujete ih sa F5). Prvo je korisno samo za gmije, a nije i za zmije jer treba potrošiti duplo više municije, pa za njih uzmite oružje (jedni magična čarij broj 2. Prvi dio igre nije tako kompliciran, morate se samo probiti skroz desno do mosta a zatim prešavši most, pazeći na velik broj zmija vratiti se natrag lijevo i proći stepenicama dalje. Uz put skupite i razne stvarčice iz kovčega.

Ne želim vam kvariti zadovoljstvo za ostale nivoe, te ću ovdje završiti svoju priču i pustiti vas da na miru odigrate WARLOCK–a. ⌋

Dario BUŠANJ



WARLOCK AVENGER

Konačno se ispunjuju želje nostalgičarima koji su sa C–64 i Duge prešli na jača 16–bitna mašine. A takvi su sigurno značajan dio svog igračkog života proveli uz igru DRUID. WARLOCK THE AVENGER je doslovna konverzija DRUID–a za Amigu, pri čemu je zadržan oblik svih lavirinata, pa se čak možete i poslužiti opisom i mapom na četiri strane koji su objavljeni nekad davno u "Svetu Igara 1". Za one koji su tek u skorije vrijeme shvatili da ne mogu bez našeg lista, opisujemo DRUID/WARLOCK–a još jednom.

Cilj je provesti Gospodina Čarobnjaka kroz 8 lavirinata i uništiti 4 lubanje kako bi se detični dobričina oslobodio napasti koja mu pohodi vrt iza kuće i time mu onemogućavaju da se bavi poljoprivredom. Stoga je krenuo da isprav stvari. Potrebno je probiti se do kraja svakog lavirinta pri čemu je isto tako potrebno izbjegavati sve smetale u vidu paukova, pčela, kukaca, zmija te rastinja koje hoda (?). Kupanje u rijeci zbog virova i zagađenosti nije zgodno. U samoodbrani Warlock

IGROMETAR
IZBEZUMLJENOST: 78
WARLOCK AVENGER
IDEJA
GRAFIKA
ZVUK
ATMOSFERA



PRINCE OF PERSIA

Priča nas po ko zna koji put uvodi u to da je glavnom junaku sultan oteo dragu. Nastavak znate, prijestolje vam se smiješi ako uspijete u spašavanju. Igra je značajna jer nas vraća u doba starih 8–bitnih platformskih igrica. Jedino što je unaprijeđeno je grafika, odnosno animacija glavnog lika (što je zaštitni znak firme "Broderbund" još od igre TYPHOON THOMPSON). Sve ostalo (pozadinska grafika i zvuk) ostali su na nivou od prije četiri do pet godina, ali u tome i jest draž ove igre.

Sa svoja tri života (odmah da kažem da je bez trenera nemoguće završiti igru, a kada ga i nabavite možda opet nećete moći proći neke nivoe!) treba da se probijate kroz svaki hram skačući po platformama, a uz put treba smaknuti i svakog sultanovog izaslanika koji vam prepriječi put. Na prvom nivou čeka vas samo jedan koji vam neće predstavljati problem. Preporuč

IGROMETAR
IZBEZUMLJENOST: 75
PRINCE OF PERSIA
IDEJA
GRAFIKA
ZVUK
ATMOSFERA



ljivo je da pre susreta sa njim pokupite mač koji se nalazi skroz lijevo na 1 nivou. Putem ćete naići na dijelove platformi koje propadaju pod vama (nakon toga obično nastradate na nekim bodljama, pa morate ispočetka) te na vrata koja se otvaraju tek ako nagazite na odgovarajuću ploču u podu. Isto tako – ima ploča koje zatvaraju neka od vrata kroz koja tek trebate proći – svakako nepoželjno! Energiju možete izgubiti padom sa prevelike visine ili ako vas protivnik u mačevanju udari, a obnovit je možete ako ispijete napitke koje nalazite putem. Evo i komandi na džojstiku:
– lijevo/desno – trčanje



– fire + lijevo/desno – oprezan hod (jedan korak)
– gore – penjanje po zidu
– fire + dole – spuštanje uz neki zid (korisno ako ste se našli na rubu nekog zida odakle ne možete nikamo – pokušajte ovako)
– lijevo/desno + gore – kratak skok, a za duži skok uzmite zalet.

Kod borbe sa sultanovim podanicima uvijek je preporučljivo da pokušate udariti prvi. Katkad će se borba odvijati na vrlo opasnim mjestima, gdje možete pasti sa ruba zida. U takvim situacijama pokušajte zamijeniti strane sa protivnikom.

Dario SUŠANJ



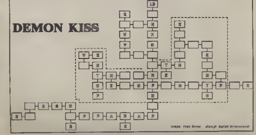
DEMON KISS

Legenda:

S – start
K – ključ
N – neprijatelj
D – devojka
LD – lažna devojka
Š – štit
P – pacovi
A – padajući šiljci
T – lažni pod
Z – šiljci koji izranjaju
V – vatra
Q – padajući kamen

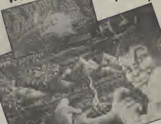
Igra nije teška, dovoljno je pratiti mapu i lako ćete stići do cilja. Međutim, primetićete da se ponegde ne možete popeti na merdevine ili ići dalje, a na mapi je obeležena prostorija. Znači da niste pokupili ključ ili niste „prešetali" deo dvorca. Zato preporučujemo da prvo obiđete obeležene delove dvorca. Lažnu devojku je najbolje ubiti kuglom. Kuglu bacate sa gore-levo (ili desno) i dužim pucanjem. Brzo bežite sa ekrana na kojem se nalaze pacovi jer vam oduzimaju puno energije.

Ivan DEME



mapa: Ivan Deme, dizajn: Goran Kramarović

WRATH OF THE DEMON



IGROMETAR

BERZ JA 88

WRATH OF DEMON

	7	8	9	10
IDEJA				
GRAFIKA				
ZVUK				
ATMOSFERA				



„Ready Soft" je izdao još jedan pravi hit igru sa fenomenalnom grafikom odličnom muzikom i perfektnim izvođenjem. Animacija je besprekorna. A ono najvažnije je upravo to što se ovde stvarno možete igrati. Dveći se grafici koja skoro može da se upoređi sa legendarnim hitovima „Ready Soft"-a. Žalo ako već niste odmah nabavile ovu igru. Bićete oduševljeni.

Po startovanju igre uz dobru muziku i efekte posle nekoliko reklama možete da odgledate pravi crtani film kao uvodnu animaciju. Videćete svog junaka kako se u toku šetnje kroz srednjevekovni grad prenuo začuvši neuobičajenu dušu i dok je još uvek razmišljao šta se dogodilo pustim ulicama se prolomio krik samrtnika. On to jest vi prilazite žrtvi u čijoj ruci leprša komad papira. Uzimate ga u ruku čitate priču i krećete u akciju. Sad dolazi ono najlepše. Na samom početku ugledaćete svog junaka kako jaše konja. Utisak trodimenzionalnosti je stvarno izvanredan. Desetak površina koje se kreću različitom brzinom svoj zadatak su ispunile u potpunosti. Konj je fenomenalno animiran, obratite pažnju na grivu, rep, pokrete nogu koji kao da su izašli iz nekog vesterna.

Dok jezdite preskačući prepreke i sakupljajući razne predmete čupove čaše i slične pazite se i nekakvih čudnih ptica koje pokat kad proleće ekranom. Najbolja i jedina odbrana od njih je udarac psa... ricom a ponekad možete i preskočiti. Predmete sakupljate povlačenjem džojstika nadole na šta se vaš junak savija ka zemlji. Posle dužeg jahanja završavate putovanje i prelazite u sledeći deo igre. Prvo imate priliku da se divite predivnoj slici a takve vas čekaju i ispred svakog zadatka. Sada se sve odvija na jednom ekranu. Ovde već imate oružje mač kojim morate da savladate patuljke koji se prilično trude da vam oduzmu život. U suštini on i nije tako opasan međutim iza njega se nalazi drugi koji vas gađa noževima. Možete ih izbeći tako što skočite ili čučnete ali pazite se da vas patuljak za to vreme ne „pokači". Kad ga ubijete uzmite nekakve boce koje vas vode dalje.

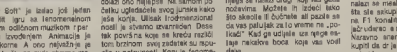
Još jedna lepa slika i obrećete se u unutrašnjosti velikog stabla, a ispred ćete ugledati prekrasno nacrtanu i još bolje animiranu aždaju. Međutim kad počnete da se borite s njom sagledaćete joj prave lice. Šutiraće vas nogom krevetjiće se. Vrlo ćete je teško savladati. Kad i nju sredite idete dalje. Sada se nalazite u ambijentu koji pomalo podseća na legendarni SHADOW OF THE BEAST. Prilično je teško krenuti se zbog mnoštva neprijatelja. Krenite levo i kod statue uzmite ključ. Da biste mogli da ga uzmete morate se pokloniti statui. Kad dođete desno gurnite ključ u bravu i idete dalje. Potrudite se da sa ovog nivoa izađete sa 3 zalihe energije.

Sledeći zadatak vam je da uništite oživelog kostura. Najlakše ćete ga ubiti udarajući ga po glavi u skoku. Potom se nalazite u močvari. Borite se sa ogromnim divljim čovekom duge kose (tek da ga vidite kad se smeje). U nastavku igre dolazite do još jednog nivoa u stilu SHADOW OF THE BEAST-a. Krećite se nadesno. Kad dođete do izvora vode čučnite i tako ćete uzeti kap. Opet desno i dolazite do vatre. Priđite joj što bliže i udarite je rukom. Preskočite ono što je palo od nje i to je sve. Imate još samo malo do kraja nivoa.

Evo još nekoliko podataka o igri. U gornjem levom uglu nalazi se krug sastavljen od dvanaest crvenih tačkica koje predstavljaju vašu energiju. U donjem desnom uglu nalazi se mesto gde možete videti šta ste sakupili na putu. Pritiskom na F1 konačne narandžasti na F2 jači udarac a na F3 novu energiju. Naravno energiju prvo morate sakupiti da biste je koristili kao i ostala pojačanja najčešće u obliku dece ili nekog predmeta.

Ukratko igra je super. Nalazi se na 5 disketa i možete je igrati na Amigi od 512 KB.

Radoljub ŽIVADINOVIĆ
Ivan SPASIĆ



INFESTATION

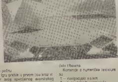
igre je rađene po uzor na film Aliens. Uvod je sljedeći: sv pokušaji da se stupi u kontakt s ljudskom kolonijom na dalekoj planeti propali su. Čovjek u buntu pr ce o og romnim mravima i robotima koji su se pobunili protiv svojih stvoritelja. U strašnom ratu ljudi su uništili mrevju kraljicu ali su svi poginuli u pokušaju da unište preostale jaja kojima su posijan prostori ispod površine planete. Prije smrti čovjek je rekao da jaja može uništiti samo otrovni plin – cijanid. Oblačite svoje odjelo uzimate blaster kapsule s cijanidom i polazite na udaljenu planetu. Čim ste se spustili ustanovili ste zašto su ljudi izgubili bitku: površine planete prekrivena je otrovnim kukcima i pokidjelim robotima. Vrijeme je da igre počnu.

Igru pratite u prvom licu kroz vizir svog specijalnog svemirskog skafandera. Vizir ima neku vrstu HUD-a pa možete u svakom trenutku očitati količinu preostalog kisika i energije koja je potrebna da održi vaš skafander u životu. Igra je u punjenoj 3D grafici i fantastično animirana. Na površini planete nalaze se radarske postaje čije se zlo



kobne sjene povlače po prašnjavoj površini planete. Za prelaženje većih udaljenosti možete koristiti mlazni motor na leđima aktivirate ga strelicom nagore a pucanjem ubrzavate. Spuštate se strelicom nadole. Kada ste u podzemnom kompleksu ovim lastenima se krećete liftovima.





Komande s numeričke tastature su:

1 – navigacijski sistem
2 – broj ubijenih neprijatelja
3 – predmeti koje imate
4 – podaci o stanju vašeg organizma
5 – prostor u koji možete upisati svoje poruke
6 – stanje atmosfere
7 – korišćenje terminala

F3 – skidanje/stavljanje kacige
F4 – sistem za gledanje u mraku
F5 – pomicanje pogleda (pucanje + smer)
F6 – centriranje pogleda
F7 – puštanje gasa (cijanid)
F8 – gašenje sisteme u skafanderu (pištolj onda ne radi)
F10 – hodanje/puzanje

Neki otvori i sistemi premali su da prođete kroz njih morećete puzati. Kacigu ne skidajte ukoliko niste prethodno provjerili stanje atmosfere. Iznad površine planete kruži vaš brod koji vam katkada baci neki korisan predmet. Ove predmete kupite lako do sredi... p... k njih.

U podzemne s... e... dolaz tako da od početne ... krene te desno do terminala. U terminal ukucajte KAL SOLAR ... odite lijevo do radarske postaje i teleporta. Kroz teleport prođite u smjeru strelica. ... bićete prebačeni unutra.

Sablasno disanje prati vas sve vrijeme a pravi uzitak pruža totalno tamna soba kojoj je jedini izvor svjetlosti monitor iz koga se čuje zlokobno disanje. Pazite da se ne uživite previše mogu vas ujutro naći mrtvog.

Dominik LENARDO

SPEEDBALL II

Pale se ogromni reflektori i u arenu ulaze igrači u sjajnim oklopima. Igre mogu početi. Svi nedostaci prvog dijela su ispravljeni i SPEEDBALL II je igra brze dinamične animacije i odlične grafike.

Početni meni nudi glavne opcije: igra za jednog ili dve igrača, treniranje, broj i vrste mečeva. Zatim dolazi kupovanje opreme. Svakom igraču možete kupiti dio opreme koji služi za brže trčanje, jače bacanje, borbu, odbranu, inteligenciju itd. Nakon toga igrači izlaze na teren. Pogled je iz polu-ptičje perspektive, a likovi su puno veći i ljepši nego u prvom dijelu. Na terenu ima raznih pomagala:

zvijezde – pogotkom u zvijezdu dobijete 2 boda a ukoliko vam neprijatelj ugasi zvijezdu koju ste osvojili gubite bodove

tobogan – prolaskom kroz tobogan lopta pali svetla i vi dobivate bodove

energetski odbojnici – ako pobodite ovaj odbojnik neprijatelj neće moć podići kuglu ... ce ... kuda srušiti ako ga ... dar...



Tu su još i ... koji prebacuju kuglu s jednog k... na drugi. Po terenu su i bačeni razni dodaci koje možete pokupiti:

teleport – prebacuje vas u blizinu neprijateljskog gola

freezer – smrzava protivničke igrače na par sekundi

slower – usporava vas

speeder – brže se krećete

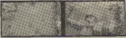
stunner – ruši sve neprijateljske igrače

brainstorm – izvrće komande



Tu su još i dijelovi oklopa kojima povećavate svoju snagu. Igrač koji ima loptu markiran je slovom e onaj koji nema, crtom. Ukoliko neki igrač izgubi svu energiju ruši se a protivnička ekipa dobiva 10 bodova. Gol koji zadate ili primite može te pogledati i usporeno u protivnom pritisnite pucanje.

Važno je da tokom igre kupite i novčiće koji su posuli po terenu (je



sam mislio da se novčići bacaju na teren samo kod nas) jer ćete posli je meča za te novce kupiti novu i bolju opremu. Glavna odlika igre je fantastična dinamika i brzina, a za vrijeme krvoločne rulje s tribina sa mo doprinosi odličnoj atmosferi. Pravo ugodno iznenađenje u svije tu sportskih simulacija. ⌟

Dominik LENARDO



U.N. SQUADRON

Doživeli smo eto da nas ovoga puta smesle u jedno malo ali od važno avionče i bace u samo žarište ratnog sukoba na Bliskom istoku i to u nekoj tamo „daljoj" budućnosti. Međutim kako je rat tim područjem već prohujao a nedevno se završio mogli bismo zadatak malo i da preinačimo saveznička avijacija je rešila da na Sadamovu armiju pošalje svog najboljeg avijatičara i izbor je pao na koga drugog nego na vas. Vi ste naravno to jedva dočekali (ili niste smeli da protivrečite) i krenuli ste u bitku na život i smrt. U toku igre možete sakupljati različita poboljšanja oružje (a ima ih dosta).

Na prvom nivou morate uništiti razne instalacije i postrojenja neprijatelja, ali se posebno zadržite na rampama za lansiranje raketa (verovatno Scuda) dok sa ostalim neprijateljima ne bi trebalo da imate većih problema.

Drugi nivo je normalno teži ali i zanimljiviji. Morate uništiti jednu pravu aviončinu pa zato samo pažljivo veoma je teško. Treći nivo vam ne donosi mnogo toga. Morate se boriti sa helikopterima koji izleću u naletima zatim protiv malih ali nađe se i po neki veći tenk.

I na četvrtom nivou neprijatelji su vam većinom helikopteri a pokatkad se pojavi jedan malo veći od njih. I verujte da će zadržati vašu pažnju. Ovde morate pored tih helikoptera da uništite i nosač aviona (tačno je da irački nosači i nisu na što ali ovaj zadaje veliku glavobolju verujte).

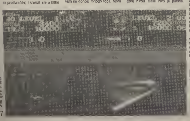
Na petom nivou letite kroz kanjon. Neprijatelji isti ciljevi kao na drugom nivou. Šesti nivo je pećina.



Krećući se kroz nju morate se paziti projektila koji izleću sa lansera, kako se pode lako i sa plafona dotične pećine. I na sedmom nivou je cilj bombarder dok su neprijatelji već poznati. Igra ima ukupno deset nivoa. Svi su slični ili kako se još kaže „Na Zapadu ništa novo" ako se radnja odvija na Istoku.

Mnogi verovatno neće biti previše oduševljeni jer smo sve već videli u SILKWORM-u i drugim igrama tog tipa. Ipak ne bi škodilo da i ovu igru završite dobra je za razgibavanje vaših „igračkih mišića". ⌟

Radoljub ŽIVADINOVIĆ



NIGHT SHIFT

Pomoć je prošla već odavno. Umorne p. ike egzemplare radničke klase Freda Fixita kizi ulicom prema fabrici Industrial Might & Logic" vlasništvo Lordža Džukasa, poznatog uveseljavača dece širom sveta. Freda ove noći kao i narednih tri desel čeka okršaj sa mašinom nazvanom BEAST (Bingham's Environmentally Active Solution for Toys) odnosno kako bismo mi to rekli – Zverka.

Zverka proizvodi lutke bazirane na najpoznatijim filmovima Lordža Džukasa („Olimeti zgubljenog Dždeda", „Indijana Džons uzvraća udarac", „Zvezdani kovčezi") ali da bi u tome uspela Fred mora da je opslužuje celu noć. Fred je inače brat blizanac Marie Brosa samo što ne nosi brkove, a kad se



IGROMETAR	
ukupno	75
NIGHT SHIFT	
IDEJA	
GRAFIKA	
ZVUK	
ATMOSFERA	

Fred ponekad umori pomoć će mu i u dobru i u zlu Fone Fixit.

Na neko ko ekrana koliko Zverka zauzima potrebno je u maniru starih dobrih platformskih igara vršiti određene radnje koje će obezbediti kontinuiranost radnog procesa. Na primer da bi Zverku uopšte pustio u pogon Fred mora da sedne na bicikl i da ga nagazi do daske ravnomerno okrećući pedale levu-desnu. Mnogobrojnim polugama menja smerove pokretnih traka po želji. Za paljenje bojera logično upotrebiće šibicu.

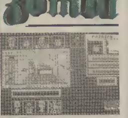
Svaki pedez svaki deo mašine prouzrokuje neko dejstvovanje. To često ne mora biti na celom ekranu već ko zna gde, zato će morate malo pomučiti da biste saznali šta čemu služi. Naravno svaka greška skupo se plaća.

Prvi nivo je prilično lak – treba izbaci i pali Vejderovih vojnike u bilo kojoj boji. Međutim u kasnijim nivoima stvari počinju da se komplikuju. Pojavljuju se odnosno potrebno je proizvesti sve raznovrsnije likove. Ako niste dovoljno snalažljivi iz mašine će početi da ispadaju Dart Vejder sa Čubekinom glavom, Indijana Džons sa telom R2-D2! A kad se pojavi galerija svih onih čudovišta iz filma „Povratak Džedaja" totalno ćete izgubiti glavu jer i bez ovih lica koju vam Zverka pravi teško biste ukapirali kojoj glavi da koji rep. A na izlazu iz mašine stoji šef i proverava svaku lutku. Kad nakupite određen broj škartova sledi šutka u zadnjicu.

Šta drugo da vam ne kreju poručim osim – May the Force be with you.

Nenad VASOVIĆ

ZOMBI



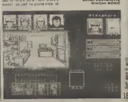
Uzmi Jenicka pa idi na drugi sprat i uzmi kliješta. Sad pozovi lift i popni se na 4 sprat. Tu iskoristi kliješta i u sobi u kojoj si se našao pokupi 3 ključa. Izađi napolje pazeći da ne spadneš sa trotoara.

Zgrada ima 3 ulaza, pored svakog od njih po 3 kamiona, a i imaš 3 ključa. Uđi u kamion, pritisni dugme za gas. Time ćeš zablokirati vrata. Učini sto se preostale 2 kamiona i uzmi Patrika. Idi na drugi sprat i iz ormarića u prodavnici alata uzmi baterijsku lampu i iskoristi je. Sad počni da unosiš zombije (lešеve) u jednu osvetljenu prostoriju podruma – Ledaru. Kad ih sve u zgradi ubiješ i zaledš, neki Huligani će provaliti glavni ulaz i početi da ulaze u zgradu. Uzmi Paula idi na treći sprat i iz ormarića pokupi kanju za benzin i kameru. Sad idi na prvi sprat i uzmi oravo u ovečer pa zađi na glavna vrata. Idi desno i videćeš kombi sa gorivom. Otvori rezervoar i iskoristi oravo lupa onda kod helikoptera (pošiljat veriš i njegov rezervoar). Ponovo zatvori vrata (Janickom) učini sa huliganima isto što i sa zombijima (zaledi ih). Kad to završiš neka svo troje uđu u helikopter, pritisni kurzorsk tester za dole i odgledaj kratku završnu sekvencu.

Predmeti kako ih koristiti:

– iskoristi dvogled na terasi i videćeš kombi sa gorivom
– pokupi i iskoristi pušku ili pištolj za lakše ubijanje
– ubaci video kasetu u rekorder
– iskoristi knjigu u biblioteci
– u McDonaldsu obnavljaš energiju
– mrak nastupa u 22:00 a svanuće je u 8:00. Po mraku se možeš kretati samo sa baterijskom lampom ili dvogledom.

Boban LEŠTAREVIĆ
Kristijan BOKIĆ



CASTLE MASTER II - CRYPT -

Cilj igre je pronaći 10 ključeva koji omogućavaju izlaz iz dvorca. Za razliku od prvog dela dijamanti i pentagrami povećavaju broj bodova.

Početak igre je u prostoriji sa-mog dvorca u kojoj se nalazi prvi ključ (u sanduku). U prostorijama Crypt i Tantalus nalaze se mrtvački sanduci sa duhovima koje nam otvarati dok ne otvorite kamena vrata u Pothole. Idite do prostorije Mousetrap uzmite hranu i pokupite duhova pa nastavite do Last Treasure i gurnite kameni blok koji viri iz zida. U prostoriji Tantalus popnite se na ćikove i dohvatite hranu. Zatim gurnite oba bloka i vratite se u prethodnu prostoriju i uzmite ključ iznad ormara. Otvorite vrata koja vode u Belunus. Tu pokupite dijamant. U Pothole otvorite kamena vrata i došli ste u prostoriju The Steps koja vodi na gornje spratove.

Kada napunite pun fond snage (hrana-snaga se nalazi ispred kamenih vrata u prostorijama The Steps) vratite se u prostoriju Lift Shaft, gurnite kamen. Prošetajte do prvog sprata i sa ánoe pokupite srednji papir (pentagram). U Carnunnosu pokupite dijamant. Kliznite kod malih vrata na podu i otvorite ih. Brzim okretom ubijte duha. U tunelu ubijte sledećeg duha i naći ćete se na kamenom mostu. U Ravine (morate paziti da ne padnete jer to znači kraj igre). Prođite kroz prostoriju Spirits jer oduzima puno energije. Kad uđete u Lift Entrance trčite do suprotnog zida, okrenite se i ubijte duha. Klečećki prođite kroz rupu na podu i ubijte još jednog duha. Pucajte u kalanac na vreme pokupite hranu i uđite u lift. Pucanjem otvorite sanduk i uzmite treći ključ, a zatim se prošetajte do trećeg sprata nazad siđite u prostoriju Lift Shaft i sa poda pokupite četvrti ključ (koji je do skriven u kamenu). Prošetajte do Lurking Cheese i uđite duh. Sa petom liftom idite do drugog sprata.

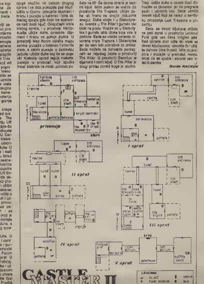
U Lift Entrance ubijte duha. U prostoriji Lugus ubijte duha i uzmite dijamant. Izađite u Ravine i gurnite kamen blok koji će premostiti dve strane drugog sprata. Potom se vratite liftom na treći sprat. U Lift Entrance ubijte duha i prošetajte do The Snytch ubijte duha i uzmite hranu sa police. Na desnom zidu nalazi se prekidač koji otvara vrata iznad ulaza (budite brzi). Prođite oprezno kroz vrata i naći ćete se na uzanom balkonu. Oprezno sa njega skočite na balkon drugog sprata i sa zida pokupite pali ključ. Uđite u Eponu pokupite dijamant i hranu i pucajte u kalenac i idite do trećeg sprata gde ćete iza spaleni- na naći šesti ključ. Otključajte vrata trećeg sprata koja vode u prostoriji Map Room obiđite mapu zamka, pucajte u kalanac i otvorite vrata, a zatim pucajte u zastavicu i ubijte duha koji će se pojaviti. Kliznite ispred kapije makete, pucajte u prekidač koji spušta most kliznite niz makete most, ponovo pucajte u prekidač. Most će se zatvoriti a vas prebaciti na kameni most u Ravinama. Liftom siđite na drugi sprat preko bloka koji ste srušili ponovo se vratite do Map Room (ponovite prethodni postupak sa mostom).

Kad dođete do rupe za lift na trećem spratu prođite kroz nju i pešaćete na lift. Sa desne strane je sedmi ključ. Istim putem se vratite do prostorije The Trapeze. Ubijte duha ali hranu ne dirajte (oduzima snagu). Duha ubijte i u Stalactytesu krenite u The Pillar i gurnite sivi blok na podu. Vratite se u Stalactytes i gurnite oba bloka koja vire iz plafona. Kada se vratite ostavite otvorena vrata Trapeze i Stalactytes jer će vam biti potrebno za prolaz. Sada možete da dohvatite peti ključ na The Pillar. U prostoriji Secellus je dijamant i osmi ključ. U The Pillar je drugi prolaz pored kojeg je stolica. Taj prolaz dovodi do devetog ključa ali i obnavlja energiju ako protrčite kroz njega (propašćete na treći sprat ali će energija biti ne maksimumu).

Ako pažljivo prođete kroz prolaz pa klečeći preko spojenih vrata dođete do Oghycse možete da pokupite dijamant. Produžite u The Rat Trap udijte duha a deseti ključ dohvatite sa distance jer će pregrada pasti i zatvoriti vas. Sada uzmite deseti ključ koji se nalazi u sanduku prostorije Last Treasure u prizemlju.

Sada sa deset ključeva stižete na peti sprat u prostoriju Lookout Post gde vas čeka i rogljevi pes. Kad ubijete zver idite do vrata sa deset ključanica, otvorite ih i ubijte duhove (ima ih pet). Idite do prozora i pucajte u prekidač mosta. Most će se spustiti i slobodni ste, izađite iz zamka.

Đorđe RACKOV



THE COLDITZ STORY

Da biste uspešno prešli ovu sjajnu igru za **ZX Spectrum** sve što treba da uradite je da sledite ovo uputstvo

Desno uzmite zeleni ključ dole desno uzmite čokoladu levo levo dole dole dole levo uzmite konopac desno ostavite zeleni ključ dole dole dole dole dole

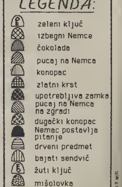
Desno desno desno desno dole uzmite žuti ključ gore levo, levo levo, levo gore gore gore gore gore desno dole desno dole desno desno dole dole desno dole dole dole dole dole levo dole

Za završetak igre neophodni su žuti ključ konopac i čokolada Ostali predmeti koje nađete su nepotrebni (zlatni krst, mišolovka...) Evo i svih fraza nemačkih stražara i odgovora koje treba dati na njih

– Wo sind die Toiletten? (Gde je toalet?) Levo
– Wo ist der Konsultant? (Gde je konsultant?) U svojoj kancelariji
– Guten Abend (Dobro veče) Dobro veče
– Ich heisse Adolf (Ja se zovem Adolf) Moje ime je Fred
– Woher kommen Sie? (Odakle ste?) Ja sam iz Engleske
– Mochten Sie eine Zigarette? (Da li želite cigaretu?) Ne, ne pušim
– Sprechen Sie English? (Da li govorite Engleski?) Da
– Gefeellt es Ihnen hier? (Da li vam je prijatno ovde?) Da, jako mi se sviđa
– Wie lange sind Sie schon hier? (Koliko dugo ste ovde?) Dva meseca gospodine
– Wie geht es Ihnen? (Kako ste?) Hvala dobro sam

Marina MARINKOVIĆ





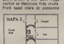
ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK

Idi u radnju se euvenir ma uzmi veliki štit Iskoristi ga. Štit sada imaš sve vreme i koristi ti dok ne nađeš nešto bolje. Pokupi nešto sene iz štale. Idi u zamak (mapa 2) uz put ubijajući vitezove. Idi najkraćim putem do oružarnice (Armoury) i uzmi oružje (najbolji je mač). Uzmi i samostrel. Sada ti traba magična knjiga. Obiđi biblioteku zbog nje a zatim idi u kuhinju. Izmi med iz ostave i pomešaj ga sa senom kako bi dobio Herbal Honey čin. Iskoristi je i moći ćeš da raspoznaješ svo cveće i bilje u dvorištu. Idi uz stepenica i pretraži spavaće sobe zbog strela za samostrel. Ne prilazi zamamnoj devojci jer je to vampiruša koja će te ubiti.

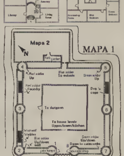
Idi u dvorišnu šupu (shed) uzmi ključ mač i srebrni krst. Uz put ćeš naići i na nekoliko sastojaka za čini koje možeš naći gnječeći vrat mrtvaca. Idi u baštu (herb garden) malo se div cvecu a zatim zagrabi sastojak za čini (raomo pečurke). Pri povratku u dvorište odmeravaš veštinu gađenja u metu. Smakni stražu na ulazu u dvorište a zatim otvori vrata ključem iz dvorišne šupe. Vrati se u zamak i uzmi kočić iz dnevne sobe (living room) i ne zaboravi da pokupiš sastojke kao što je paprat. Idi uz stepenice (mapa 4) do vampiruše. Upotrebi kočić (i zatvori oči) pokupi vampirsku prašinu i uzmi strele. Udi u plavu spavaću sobu i pretraži fioke dok ne nađeš Bibliju. U njoj je svitak za mait vu. Vrati se u kuhinju pomešaj što više čini. Ako je tu kuvarica ubij je. Na žalost otporna je jedino na so koja se nalazi u prostoriji za mučenje. Kada ona umre Elvira će je zameniti. Okrem se ka mestu za jelo. Daj Elvin Glowing Pride čin i saće kaj da uzme prvi ključ za tebe.

Idi do livade i ubij sokola koji nosi drugi ključ. Vreme je za lavirint (mapa 5). Uzmi ptičje jaje. Idi ka centru lavirinta ali izbegavaj sve kreature. Nađi ribnjak sa ljiljanima (lily pond) pokupi stvari koje tamo nađeš. Obrati pažnju na činjenicu da su stanovnici lavirinta radeni topovi tako da će ti usput drp ti po koju stvar. Možeš ih naći zajedno sa Elvirinim prstenom u gnezdu. Ako iz gnezda vire oči kada dođeš iskoristi čin da uništiš živuljke unutra.

Idi niz stepenice do kapele i stavi Elvirin prsten u krst. Uzmi knjigu molitve sa Manbcore Hide unutra. Pređi tajed oltara do podzemne odaje. Stavi krunu na kraljevu glavu uzmi svetu mač. Iskoristi ga. Idi gore (mapa 6) i probij se do sivog viteza (on je strelac). Ubij ga samostrelom. Pažće mišav ali zapamti gde jer će ti kasnije trebati. Udi u tamnicu (mapa 8) i pokupi magične sastojke u zatvorskim ćelijama. Udi u prostoriju za mučenje i stavi prsten na patos. Ne diraj ništa drugo. Uzmi kosti i treći ključ



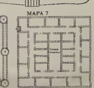










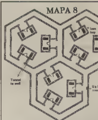


Uđi u katakombe (mapa 8) i idi do mrtvačkog sanduka sa gvozdenim ključem. Uzmi ga i nađi prazan sanduk u koji položi kosti. Pazi, drugi sanduk u ovoj prostoriji na ulazu kod rova ei ne otvaraj ga dok ne uzmeš ključ.

Vrati se u prostorije za mučenje i uzmi klješte. Idi u Well Room (ali proveri da je konopac u donjem položaju). Idi do katakomb. Možda ćeš sresti čubovišta sa kamenom. Ubij ga i uzmi kamen. Vrati se na mesto gde si zakopao kosti. Otvori sanduk u rovu i izazvaćeš poplavu. Plivaj nadole sve dok ne budeš u mogućnosti da plivaš nagore (osveti se strelica). Naći ćeš se okrenut ka dnu bunara. Plivaj do kraja tunela. Otključaj rešetku gvozdenim ključem. Uđi u rov i doći ćeš preko puta lešа Svog viteza. Uzmi četvrti ključ. Vrati se do bunara i popni se uz konopac pokupivši mahovinu. Idi do livnice gde se nalazi sud od vatrostalnog stakla u drvenoj kutiji. Uzmi sud, stavi srebrni krst u njega i istopi ga stavljanjem suda u vatru. Umoči strelu u srebro. Vrati se u kuhinju i upotrebi klješta da uzmeš vrsto ugalj iz vatre. Brzo ga prenesi u treći toranj. Upali fitilj topa ugljem. Opaliće i razbiti četvrtu kulu.

Idi u štalu i ubij vukodlaka srebrnom strelom. Naći ćeš ključ sakriven iza okruglog kamena u poslednjoj štali. Idi u oružarnicu i uzmi oružje. Odbaci svo nepotrebno oružje, uđi u kapelanovu sobu i napadni ga magijom. Koristi bilo koju čin koja ti povećava poene za pogotke. Pobedi ga, skini natpis sa table i uzmi šesti ključ. Idi u kulu koju si ranije rasturio. Naći ćeš kovčeg. Otvori ga koristeći pravilan redosled. Unutra je svitak i bodež. Uzmi ih si ne koristi. Idi u katakombe, nađi obični kamen u patosu (nalazi se na Y raskrsnici u hodniku) i u njega stavi kamen koji su uzeo od čudovišta. Otvoriće se tajni prolaz. Nabavi dosta snage kako bi se suprotstavio Emeldi. Da bi je ubio stavi kraljev mač u pehar gao i iskoristi čin koju si našao u kovčegu. Ubodi Emeldu bodežom. I to je sve.

Aleksandar PETROVIĆ



CADAVER

Ovog puta pozabavićemo se **trećim nivoom** ove sjajne igre.

Idi na jug, pazi na ivicu, a zatim na istok. Pokupi tri kamena. Skoči i udari glavom u polugu kako bi polomio šipke i omogućio izlaz. Pokupi ostala tri kamena. Siđi niz stepenice. Pomeri bure i pokupi kesu kamenja. Idi uz stepenice, a zatim zapadno. Povuci polugu. Pokupi ključ i šunku. Idi južno i iskoristi ključ u ključaonici. Idi južno. Otvori kovčeg i pokupi sadržaj (pročitaj knjigu). Idi južno. Dodirni kralja. Daće ti prvo od šest naređenja koje moraš da izvršiš. Pokupi ključ i sveću, zatim idi severno, severno, severno, istočno, dole i severno. Ubaci ključ u ključaonicu. Idi južno, gore, zapadno, južno i južno. Povuci ručicu na pebu i padni kroz rupu. Pokupi krunu. Otvori kovčeg i pokupi sferu. Ubaci ključ u ključaonicu i vrati se do kralja. Daj krunu kralju. Daće ti drugi zadatak: ključ.

Idi na sever, pa na istok. Ubaci ključ u ključaonicu. Idi istočno četiri puta, pa zapadno. Pokupi ručku. Idi na istok, pa na sever. Pokupi flašu. Čitaj knjigu, pa idi na zapad dva puta. Otvori kovčeg, uzmi ključ, pa idi na jug, istok, istok. Ubaci ključ u ključaonicu i čekaj dok se platforma ne spusti. Idi na sever, pa na zapad. Iskoristi sveću na jedan od krvavih krugova (počeće da treperе). Idi na sever, pa na zapad. Povuci ručicu na zapadnom zidu dva puta. Idi na jug i pokupi flašu i sveću. Popij sadržaj boce u kojoj je ključ i zatim ga uzmi. Kad se otreznиš idi na sever. Otvori kovčeg i pokupi dve sveće. Idi na jug sa niže od dve stepenice. Povuci ručicu i tada pokupi zlato ili izađi što pre. Idi na istok. Ostavi tri sveće na tri kruga dok ne počnu da treperе (to je teleportsko mesto u kasnijem toku igre). Idi na zapad, a zatim iz severozapadnog ugla idi na sever.

Ubaci sveću u prazno mesto za polugu, a zatim povuci polugu. Idi na istok i ubij pauka. Idi na istok i stani na 4 krvava kruga (vraća te u sobu sa svećama). Ukloni zamku na kovčegu, otvori ga i pokupi sadržaj. Vrati se u sobu sa 4 krvava kruga. Idi na zapad (sa nižih stepenica) i samo pritisni desni taster. Idi na jug, pa na istok. Otvori kovčeg i uzmi ključ. Pritisni dugme, pokupi drugi kamen i idi na sever, pa na jug. Pokupi bije. Ubaci ključ u ključaonicu. Idi na jug, sever, gore uz niže stepenice, pa na zapad, zapad, pa kroz severozapadna vrata. Idi na sever, jug preko višeg stepenika, pa na jug. Vrati se kralju. Baci lakje na sud i pročitaj poruku. Pokupi ključ. Idi na sever tri puta, pa na istok. Baci kamen na polugu. Idi kroz prolaz između šipki. Idi na zapad, pa na sever. Ubaci ključ u ključaonicu, zatim drugi kamen. Idi na zapad. Baci kamen na rampu dok loptica ne padne u rupu. Pređi provaliju i povuci polugu. Idi na zapad. Otvori desni magacin sa hranom i pojedi pile. Idi na jug, pa na istok.

Pokupi kamen i pretraži burad dok ne nađeš živo meso. Idi na zapad, pa na jug. Baci živo meso na drveni ugalj i pojedi ga. Pokupi mali ključ. Idi na jug, pa na zapad. Ubaci kamen u rupu i poravnaj burad sa rupom. Povuci polugu i pokupi stvari koje su ispale iz svih burad. Ponovi sve ovo dok ne potrošiš svu burad i pokupi ključ i kamen. Otvori kovčeg i pokupi sadržaj. Idi na istok dva puta (trebalo bi da budeš ponovo u sobi sa paukom). Baci crni masakre. Idi na zapad, pa na jug. Pokupi kovčeg i pokupi bvs grančice. Idi na sever, pa na istok. Iskoristi grančice da gurnaš ključ ven šipki. Idi na zapad, pa na jug. Ubaci ključ u ključaonicu, a kamen u rupu. Zatim pomeri burad da bi našao polugu. Povuci je i pomeri srebrnu činiju kako bi otkrio ključ. Idi na sever, pa na zapad. Ubaci ključ u ključaonicu. Idi na jug. Otvori kovčeg i uzmi napitke. Pomeri kovčeg do južnog zida. Stani na kovčeg i baci sve slobodne predmete na polugu kako bi se lopta kotrljala kod ugla i oborila bure. Kada padne uzmi iz njega zelenu bočicu. Ubaci token u slot i vrati se kod kralja. Izneci flašu i saslušaj kralja. Pokupi ključ.

Idi na zapad, pa na jug. Ubaci ključ u ključaonicu. Idi na zapad i popij crveni napitak (vrlo brzo). Preskoči bodlje i idi na zapad. Stani na ploču. Idi na zapad. Preskoči šiljke i pretraži bure. Uzmi kesu kamenja. Otvori kovčeg i uzmi sve iz njega. Idi na istok, pa na jug. Gurni kesu sa platforme. Otvori kovčeg i pokupi drugi kamen. Ostavi četiri druga kamena na četiri rupe. Idi na istok. Čekaj dok ne padne stena, pa pokupi kamenje. Idi na jug. Baci kamen na polugu na zapadnom zidu. Idi na jug. Idi na jug i stani na platformu. Povuci višu polugu na zapadnom zidu i nemoj da padneš. Idi na jug dva puta. Popni se uz stepenice, zatim otvori sve kovčege, pokupi sve ključeve i džakove. Spusti se niz jugozapadnu rupu. Povuci polugu i padni sa platforme. Idi na zapad. Izbaci 5 kamenova u malu rupu, popni se na kovčeg kako bi bolje video ključaonicu. Ubaci ključ. Idi na sever. Protrči kroz sobu kupeći novac pre nego što istekne vreme. Idi na istok dva puta.

Otvori kovčege i pokupi sve iz njih. Povuci polugu tri puta, a zatim povuci polugu na severnom zidu. Idi na sever. Povuci poluge zdesna nalevo. Idi na zapad. Povuci polugu

Idi na zapad. Povuci polugu i ubaci ključ u ključaonicu. Idi na sever. Popni se na platformu pa idi na istok. Povuci polugu i popni se na platformu. Idi na istok pa na sever. Povuci polugu na patosu. Popij napitak za snagu i gurni ploču do rupe na zapadnom zidu. Popij napitak za super-brzinu, preskoči provaliju i pokupi ključ. Idi na jug. Povuci polugu. Otvori kovčeg i pokupi ključ. Idi na sever. Preskoči provaliju i ubaci ključ u ključaonicu. Pokupi sveću, idi na jug, zatim ubaci sveću u mesto za polugu. Povuci polugu. Idi na sever.

Povuci polugu na severnom zidu. Idi na sever. Pokupi sve. Uništi zamku na kovčegu i pokupi sadržaj. Povuci polugu. Idi na jug pa na istok. Ubaci novčić u slot. Vrati se na posudu sa svetom vodicom. Pokupi ključ. Idi na istok pa na jug i ubaci ključ u ključaonicu. Idi na istok, uzmi mali ključ i idi ponovo na istok. Idi na sever, ubij pauka. Pospi se na burad, pretraži štit kako bi našao mali ključ. Sačekaj dok iz rupa ne izađu lobanje. Pokupi je. Popni se stepenicama u sobu iznad. Pokupi štap skriven između kovčega i kamenog bloka. Otvori kovčeg, uzmi čin, kovčežić i flašu. Otvori kovčežić i uzmi veliki ključ. Izbaci kovčežić crvene boje s otvorom obeležen Singu Taniel VI Irang. Uzmi čin Read Magic.

Stavi Read Magic na nepoznatu čin i idi dole pa na jug. Otključaj vrata velikim sivim ključem i idi na istok. Odvuci kovčeg zapadno na platformu uz stepenice. Povuci, vrati a zatim povuci ponovo. Skoči na platformu dok se penje. Uzmi štap ispod oklopa. Uzmi novčiće i pretraži jastuk kako bi uzeo kovčežić. Baci Unlock Chest čin na veliki kovčeg, uzmi ključ, keš i sveti znak. Padni kroz rupu i postavi štap označen sa Laguna na krajnji desni kameni blok. Postavi štap Corrigan na krajnji levi kameni blok. Idi na zapad pa na jug. Izbaci kovčežić sa nacrtanim ključem i otvori ga. Ubaci teški mesingani ključ kako bi dobio veliki gvozdeni ključ. Ubaci ključ u ključaonicu i idi na jug. Pritisni dugme da izabereš prvu platformu, povuci polugu da pokreneš, pa još jednom da zaustaviš platformu na mestu gde gradi stepenice za izlaz na zapad iz sobe. Pritisni dugme ponovo da razbereš sledeću platformu i ponovi stepenice za gore. Idi tamo. Čitaj knjigu, uzmi polugu. Izbaci sveti znak na kameni blok, uzmi palicu i kovčežić, otvori kovčeg da bi dobio dve čini i idi niz stepenice.

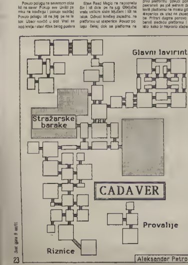
Iskoristi Read Language na crnoj knjizi, uzmi je i čitaj. Idi na sever. Iskoristi masakr čini da ubiješ nakazu, pokupi mali ključ i (eventualno) ubij drugu nakazu. Idi na jug. Otvori kovčeg i uzmi napitak za veliki skok. Idi na sever. Ubaci ručku u slot krajnje desno i povuci. Idi na sever pa na istok. Izbaci palicu Mati na centar kamenog bloka i kovčežić će pasti sa tavanice. Isko-risti D spel Trap na njemu i ubaci veliki ključ u ruine. Uzmi tri palice sa kamenog bloka i idi na zapad, jug i istok. Izbaci kesu kamenja (ili neki drugi veliki predmet) i popij napitak za veliki skok. Skoči na kesu pa na drvenu platformu, povuci polugu pa padni dole.

Popni se uz stepenice u hodnik iznad. Ubaci ključ u ključaonicu i idi na zapad. Izbaci crnu knjigu u rupu do crnog kamena. Izbaci zelenu bocu u rupu do zelenog kamena, crveni kovčežić pored crvenog kamena, a lobanju u onu pored žutog kamena. Uzmi Enchant Liquid čin koja se pojavila. Idi na istok, dole, zapad, sever i zapad. Otključaj vrata koristeći palicu i idi na zapad, sever i zapad. Iskoristi Enchant Liquid na sudu svete vodice. Sada ćeš dobiti ključ od stražarskih baraka. Ovaj deo je prilično nastanjen čudovištima, pa iako zadaci nisu teški, deo je opasan. Uzmi ključ i idi na zapad. Ubaci ključ u ključaonicu i idi na zapad dva puta. Ubij donjeg goblina oružjem, izbegni stene gornjeg goblina i idi na sever. Ubi oba nakaze i uzmi ključ iza drvene ploče. Povuci polugu i idi na jug pa istok. Ubaci ključ u ključaonicu i idi na istok dva puta, sever dva puta, zapad pa jug.

Popni se uz stepenice i ubij goblina izbegavajući kamenje ostalih. Uzmi ključ i ubaci ga u ključaonicu. Idi na zapad. Uzmi oba ključa i ubij kreature. Idi na zapad. Ubaci zlatne ključeve u ključaonice. Ubij vukove. Idi na sever. Pretraži jastuk. Uzmi ključ i idi na jug. Rasturi zamku na kovčegu, otvori ga i uzmi sferu i palicu. Iskoristi Poltergeist čin tri puta i idi na sever, istok i jug. Uzmi ključ sa centra sobe i ubaci ga u ključaonicu. Idi na istok, jug, istok, istok, istok, sever, istok, istok, istok, istok, istok, sever, zapad, zapad i sever.

Trebalo bi da si u severozapadnom delu kraljevskog lavirinta. Otvori kovčeg (pomeren je Poltergeist čini). Uzmi putir i vrati se kod kralja koristeći mapu. Ubaci je u činiju za svetu vodicu i daj pun putir kralju. Uzmi ključ i idi na sever. Spusti se niz rupu u centru sobe i idi na jug pa na zapad, ubaci ključ u ključaonicu i idi na zapad. Popni se uz stepenice na četvrti nivo. ❑

Aleksandar PETROVIĆ



commodore 64/128

igre

N°.1

AKCIONI 1	Tiger Road Technocop Dengo ... Stic Mary Morris Last Ninja 2 Hostages Vigilante Tiger Road ...
AKCIONI 2	Navy Seal Infernal Ninja Spirit Crack Down ... Cowboy Kidz Black Tiger ... Angel ... Wild Street Champ
AUTO-MOTO TRKE 1	... Super ... Le Mans ... Road Racing Crazy Cars 2 Out Run ...
AUTO-MOTO TRKE 2	Chase HQ Turbo Out Run F-40 Pursuit ... Continental Circus ...
AVANTURE	Heist ... Valhalla ... Spiderman Side Walk Run Away ... Adventure Dracula Erik Viking
AVANTURISTIČKI	Morpheus ... 1 & 2 ... Andy Capp Dynamic ...
BESMRTNI	Bat Jackal ... Shadow ... Ninja Commando ...
BORILAČKI	Renegade 3 Ring Side Dragon Ninja ... Killing Machine ...
CRTANI FILM	Garfield 2 Yogi ... Asterix Popeye ... Magical ...
DRUŠTVENE	Pinball Power ... Rock ... Dominos Pinball Simulator
DUEL	[illegible]
FILMSKI HITOVI 1	[illegible]
FILMSKI HITOVI 2	... The Untouchables ... Indiana Jones ...
LOGIČKI	... Dizzy ...
LUNA PARK	Dragon Ninja ...
MENADŽERSKI - KVIZ	[illegible]
NAJBOLJE IGRE 88	... Robocop ...
NAJBOLJE IGRE 89	... Buffalo Bill ... Indiana Jones ...
NAJBOLJE IGRE 90	... Power ... Cowboy Kidz
NAJBOLJE IGRE ZA 6-8	... Rambo ...
OLIMPIJSKE IGRE	... Games ... Winter Games Olympiade ...
POČETNIČKI	Chuckie Egg ... Pacman ... Boulder Dash 2 Space Invaders ...
PORNO	[illegible]
PUCAČKI	... Scramble Spirit Gaba Dragon Spirit ... No Mercy MiG 29 ... Killing Machine
RATNI	... Flight Simulator ... Stalingrad War ... Sky Shark
SIMULACIJE LETA	... F-16 Combat ... ATF Flight Simulator ...
SPORTSKI	... Blades of Steel ... Golf Great Court Tennis ... Golf ...
STRATEGIJE	... Young ... Italian Assault
SVEMIRSKI	... Mega Nova ...
TIMSKI	... Basketball World Trophy Soccer ... Italy 90 ...
UNIVERZALNI	... Gauntlet ... Pacman ... Wizard ...
ŠAH	... Chess Champ Chessmaster ... 3D Colossus ... Sargon 3 ...
OKTOBAR 1	[illegible]
NOVEMBAR 1	... Hong Kong Phooey ... Simulator
NOVEMBAR 2	... Warriors ...
DECEMBAR 1	[illegible]
DECEMBAR 2	... Summer Camp ... Puzzle
JANUAR 1	[illegible]
FEBRUAR 1	... Neverending Story ... Chase HQ ...
MART 1	... Ninja ...
APRIL 1	... Diplomacy ...
APRIL 2	... Mighty ... Wild ...

troškove snosi kupac. Za sve komplete važi popust 2+1 besplatna kaseta.

11050 Beograd 22 ☎ 011/421-355

dana i subotom i nedeljom i praznicima

Design & mod. ...

COMMODORE

COMMODORE 64 Veliki izbor programa p.o.klone. Kasetni program = 3 d.n. strana diska = 9 din Spisak disketnih programa besplatan Kompletni katalog sa preko 3600 naslova je 20 din DCZ Soft, Slobodana Penezića 3 11420 Smederevska Palanka, tel. 026/33-447

»ASTOR« C64/128

POWER PLAY AMIGA

ELIMAR ČEDOMIR
MAGERIN PRILAZ 14
41020 ZAGREB
TEL: 041/525-469

AMIGA

DAVIDSOFT - AMIGA
Igre i uslužni programi 10 dinara. Besplatan katalog 30% količinski popust Disketa 20 dinara
MILE DAVIDOVIĆ Novi Beograd, Lenjinov bulevar 181/17 - Blok 30 tel. 011/121-536.

ZAGY SOFTWARE
AMIGA, C-64
Najnovije igre i uslužni programi!
Veliki izbor starijih igara!
Konkurentne cijene!
Tražite besplatan katalog!
Prazne diskete 3,5" DS DO 17 dinara
Na veće količine popust.
Memorijsko proširenje A 512 (512 Kb) 2400 dinara.
041 / 428-497

LIZARD SOFT - Veliki izbor igara i programa za Amigu Katalog besplatan Saša Crnković, R. Končara 217/4 41000 Zagreb, tel. 041/581-408.

ARTUR SOFT
PREPORUČUJE ZA VAŠU AMIGU - IGRE Brat Yogi bear Das boot, Iceculus Ski or die A scene PGA tour golf, Super Monaco GP Playboy Sim city 137 up Hurricane Silkworm 4 Turrican II Warlock avenger Red scorpion Hell spirals Blue Max Sphere USLUŽNI: Broadcast titler (PAL YU set, ...) Personal fonts maker Imagine TV Obieatz Falcon pose, 3D professional 1.1 Octalcer Deluxe video 3 Vocam dar gu.
Artiko Nebojša, Vojvode Stepe 251, Beograd tel. 011/237 11-01.

GOLDSTAR SOFTWARE Samo za Vas najnovije igre i programi po najnižim cijenama u YU Najbolji kvalitet besplatan katalog, 30 dina za snimljenu disketu i Vi nam po kioski provjerite, ostalo je naša briga Hvala Tel 072/750 489 (Igor)

LIPEC SOFT AMIGA
Najbolji novi i stari programi po najnižim cenama (10 din)!!! Na deset snimljenih disketa poklanjamo dve po Vašem izboru!!! Uz besplatan katalog garantujemo i sigurnost (!!!) jer KO SARAĐUJE SA NAMA NEMA POSLA S VIRUSIMA!!! Proverite!!
Goran Podlipec, Put bačkopalanačkog odreda 3 21000 Novi Sad, tel. 021/393 785

PAX SOFT - C-64/128
Veliki izbor starih novih i najnovijih igara i uslužnih programa na disketama 5.25" Cena povoljna, disk, katalog
VLADIMIR ILIĆ 019/511-087 tel. D Mirtić 110, 19300 Negotin.

***
»R I S«
Z A
AMIGU
1.3
TEL: 011
142~858

Amiga world
Novi i stari programi.
Program+disk=30 din.
Na 10 disketa 2 (dve) besplatne !! Besplatan katalog. ZOVITE !!!
021-368-616 ili
021-432-131.

INTERCOMP
AMIGA
[illegible]
PROBUDITE SE NA VREME:
[illegible]
HARDWARE TEL.016-224-107
SOFTWARE TEL.035-[illegible]-169

YU.C.S.
AMIGA & C
YU.C.S.-Najveci izbor programa
YU.C.S.-Provereni kvalitet
YU.C.S.-Uputstva i video katalog

Obuka za rad sa Amigom, DTP i programima za animaciju. TELEFON ZA OBUKU 011/688-974

Telefon:
011/767269
Radno vreme
od utorka do petka
od 17 00 do 19 00
subotom
od 12 00 do 19 00

Tošković
Dušan
Cvijiceva 125
11000
Beograd

M&S SOFT
AMIGA & C-64
Kompletna ponuda programa na Vašim i našim disketama za AMIGU i C-64
Profesionalna usluga. Katalog besplatan.

Za AMIGU	Za C 64
M&S Soft	Saša Babić
III Bulevar 130/193	Berska 90/25
11070 Novi Beograd	11090 Beograd
tel (011) 146 744	tel (011) 594 700

KAKO RAZBITI INTRO? Izuzetno detaljna uputstva sa primerima za razbijanje bilo kakvih programa za Amigu. Slike, muzike, fontovi, sve sa diskete. Sve je objašnjeno. Tel 071/213-423 Igor

AMIGA C-64
B&C SOFT N BEOGRAD
POHORSKA 11 stan 21
KATALOG BESPLATAN
011-602-193

FAST SOFT
AMIGA
Najnoviji i najbolji programi za Amigu.
Besplatan katalog.
Snimljena disketa 30 din
Dejan Juric 14000
H. Veljkova 38 Valjevo
Tel 014 / 22 - 162

ADVENTURES & SIMULATIONS vam u... izbor programa za Amigu! Anti Jurčec, Poljana Z. Mikine 41 tel. 041/330 288.

PRODAJEM C 64 komplet + 300 igara + literatura. Cena 500 DM može i na rate. Tel. 016/846-387

HAMER INC Preko 1900 disketa kvalitetnog softvera, niske cene i brza usluga. HARDVER: proširenja, spoljni drajv, unutrašnji drajv za A500 i A2000, tv modulator, video digitajzer, SINHRO EXPRESS II (kopira originale), diskete, kutije, miš, palice, podloge za miša, kablovi (skart, centroniks, audio). Zoran Mitrović, Milana Premasunca 26, Beograd, tel. 011/584 947

AMICA

Najnoviji programi, Mirović Miloš, Braće Jerković 123 11040 Beograd, tel. 011/463 741 (12-21h)

HAMMER INC Sve za vaš C 64. Preko 700 disketnih programa, disk drajv, kasetofoni, palice (Kvikšot II, Competition pro), diskete, kutije za diskete. Zoran Mitrović, Milana Premasunca 26, Beograd tel. 011/584 947

- Semtex -

Daniel Dajur Srebrnjak 31, 41000 Zagreb
Tel (041) 213 271
- Najnoviji programi za AMIGU direktno sa USA BBS-ova ! -

GREMLINSOFT
011/424 744

GREMLINSOFT Legendarna grupa za C 64 od ovog meseca počinje da radi i za AMIGU. Veliki izbor svih vrsta igara, verifikacija svakog snimljenog programa, mogućnost izbora programa putem VIDEO KATALOGA 1, 2 i SEXY VIDEO KATALOGA.
COMMODORE 64 I dalje nudimo najveći izbor od preko 8500 programa za disk i kasetu koje prodajemo isključivo pojedinačno.
GREMLINSOFT Milana Rakića 23 Beograd, tel. 011/424 744.

SPECTRUM

SPEKTRUMOVCI Jeftino prodajem folije za Spectrum 48K. Zovite na tel. 011/286-686 (Zoran).

Pirat №1 **SPECTRUMOVCI** Pirat №1

Svi programi za vaš SPECTRUM na jednom mestu!!! Cena kompleta je 45 dinara (pojedinačno 5 din/program). Kvalitet je zagarantovan, rok isporuke je 24 časa!!

Pirat №1 **011-8121-208** Pirat №1



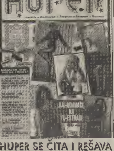
```
*** UVEK SA VAMA I VASIM SPEKTRUMOM ****
D U G A S O F T
POJEDINACNO ! U KOMPLETIMA !
ONO STO DRUGI NEMAJU TU IMA !
BUDITE CLAN KLUBA I NE BRINITE !
NA KASETAMA TOK * SONY * BASF *
BESPLATAN KATALOG NOVIH PROGRAMA
-- 110 TEMATSKIH KOMPLETA --
Komplet 239 Rick Dangerous 2 STUNT runner
            Day of thunder Iron man Cerius 2
Komplet 240 Last ninja 2-Remix HIT ! HIT
            Donald Alp chase (PAJA PATAK)HIT!
            Bloody paws 1 2,Jackson city
Komplet 241 Lotus turbo challenger T bird
            Dizzy 4 Blazing thunder Oberon 69
Komplet 242 Golden basket DICK TRACY -HIT
            Elite special weapons and tactics
            (E S W A T) Yogi's great escape !
******** I JOS PUNO TOGA U KOMPLETIMA ***
SVA OBAVESTENJA I INFORMACIJE NA TELEFON
021/330-237 ILI NA VEC POZNATU ADRESU
ILIC NEBOJSA,STERIJINA 17,21000 NOVI SAD
```

RAZNO

ST SOUND & VISION SOFT We are something completely different. Samo kod nas ćete naći izbor najboljih programa za Vašeg ljubimca. Od predivnih igara do izvanrednih uslužnih programa. Naravno katalog je besplatan. Saša Borota, Lutovska 2 41000 Zagreb, tel 041/531-048 018-158

ATARI ST – igre, uslužni programi, literatura. Proveravam svaki snimak. Najniže cene. Katalog 20 d.n. Bogdan Mlađić, Save Kovačevića 7 11080 Zemun, tel. 011/191-738.

PC
Igre i aplikacije
katalog besplatan
Cara Dušana 35
11080 Zemun
tel 849 0138.



HUPER SE ČITA I REŠAVA

Veza sa vama
BBS
tel. 329-148, od 15 do 10 sati


OCTOPUS
THE NAME YOU CAN TRUST
ATARI ST & AMIGA
AMIGA
ATARI ST
&
CENA IGARA PO DISKETI JE 15 DINARA
IZRADA OGLASA KATALOGA VIZIT KARTI, MEMORANDUMA, USLUGE LASERA I KOMPJUTERSKI SLOG
Novo !
ZA KATALOG POŠALJITE 25 DINARA U PISMU
Direktna nabavka programa od inostranih grupa!
HEJ! Za njima stvarno stižu programi iz inostranstva i to svakih 5-6 dana!
Najnoviji programi stižu svakih 5-6 dana Garantujemo 100% ispravne programe (LOTUS TURBO ESPIRIT, DRAGONS LAIR 2)
Mogućnost pretplate!
CENE
+ igra = 60 DINARA
SNIMANJE IGARA PO DISKETI JE 35 DINARA
SUPER! uzeću o ma 10 komada
VELIKI IZBOR STARIJIH I NAJNOVIJIH PROGRAMA - NAJNIŽA CENA - VRHUNSKI KVALITET! JEDINO MI U YU SVE PROGRAME SNIMAMO ISKLJUČIVO SA VERIFIKACIJOM!
STVAR JE PROVERENA!
+ igra = 40 DINARA
I TO SA SVE VERIFIKACIJU I BEZ VIRUSA !!!!!
ZA KATALOG POSLATI 20 DINARA U KOVERTI SA PUNOM ADRESOM
AJDE ERE VIŠE! NEĆU ETIĆI DA NARUČIM PROGRAME!
SVE OVO MOŽETE NAĆI I U ZAGREBU, U JAGIĆEVOJ ULICI BROJ 13 (kod zapadnog kolodvora)
T & T
CENA IGARA PO DISKETI JE 15 DINARA
CENE USLUŽNIH PROGRAMA SU PO KATALOGU
CENE USLUŽNIH PROGRAMA SU PO KATALOGU
JEKOVIĆ BRANKO
SINIŠE STANKOVIĆA 16/II
11000 BEOGRAD
011 512-170
IDEALNO ZA POČETNIKE
SVE IGRE MOŽETE VIDETI NA NAŠIM
VIDEO KATALOZIMA
Cene video kataloga je 100 DIN na Vašoj video kaseti
SMAJIC E & H
S. PAPIĆA 1/20
11186 ZEMUN
011 195-510

CURSE OF THE AZURE BONDS

„Prokletstvo azurnih okova" jedna je od Fantasy Role Playing igara i tematski se nastavlja na POOL OF RADIANCE. Cilj igre je skinuti pet azurnih okova koje su na vašoj ruci istetovirali neprijatelji: Fire Knives, Dracandros, Mogion, Fzoul Chembryl, Tyranthraxus.

Na početku možete ubaciti već gotove likove iz CURSE OF THE AZURE BONDS, POOL OF RADIANCE ili HILLSFAR-a ili napraviti nove. Upravljate družinom koja može brojati do šest članova čije osobine određujete sami: Dwarf (patuljak), Elf (vilenjak), Gnome (manji patuljak), Half Elf (polu-vilenjak), Halfling (hobit), Human (čovek).

Postojeće klase su Fighter (borac) dobar u bliskoj borbi, Paladin (sveti borac) zaštićen od zla, odličan borac, jedini posjeduje opcije za liječenja Cure i Heal, a na osmom nivou dobija svešteničke magije prvog reda. Ranger (šumski borac) odličan borac, ima najviše energije, a na osmom nivou dobija čarobnjačke magije prvog reda. Thief (lopov) nevažan lik. Cleric (sveštenik) vrlo koristan član grupe, pomoću magije liječi članova grupe, neutrališe otrove, oživljava članove grupe. Magic user (čarobnjak) posjeduje magije za borbu.

Ljudsko biće može biti samo jedne od klasa, dok druge rase mogu kombinovati i dvije do tri klase, s tim da prilikom treniranja lik napreduje u onoj klasi koju je više koristi, npr. ako je lik Fighter/Magic user a u borbi se više koristi magijom nego oružjem, tada će prilikom treniranja napredovati u klasi Magic user.

Prve tri klase (Fighter, Paladin, Ranger) mogu koristiti celokupno oružje i oklope i najbolje je da likovi budu ljudske rase. Od oružja najbolje je uzeti long sword (two handed sword je jači ali zauzima dvije ruke pa lik ne može koristiti shield), kompozite long bow i arrows. Od oklopa plate mail smanjuje AC (armour class) za 7, shield smanjuje AC za 1.

Cleric može koristiti sve oklope ali je najbolji plate mail, može nositi shield a od oružja najbolji je flail. Magic user ne koristi oklope ali u toku igre ćete nailaziti na bracers koje može koristiti umjesto oklopa. Nije preporučljivo da lik bude samo Magic user nego Fighter/Magic user ili Cleric/Magic user jer će lako moći da koristi i oklope i oružje a ne samo quarter staff. Thief koristi samo leather armour a od oružja je najbolje darts i dagger, odnosno sling i mace.

Zadnje tri klase (Cleric, Magic user, Thief) najbolje je da budu Elfovi. Kada napravite likove odmah ih možete poboljšati opcijom Modify.

Likove karakterišu sljedeće osobine: Strength – snaga, Intelligence – inteligencija, Wisdom – mudrost, Dexterity – spretnost, Constitution – građa, Charisma – vera, Damage – štetu koju lik nanosi prilikom udarca, povećava se u zavisnosti od oružja koje koristi klase i oblačenjem girdle of giant strength. Thaco – šansa da lik bude pogođen smanjuje se treniranjem i oblačenjem gloves of dexterity. Level – označava nivo klase ili klasa. Encumbrance – opterećenost, smanjuje se nošenjem predmeta i novca, povećava se oblačenjem girdle of giant strength. Movement – dužina kretanja lika u borbi (12–3), smanjuje se povećavanjem opterećenosti (težinom predmeta). AC – armour class (klasa oklopa), smanjuje se korištenjem oklopa, štitova, prstenja (od 10 do –8). HP – hit points (energija), povećava se treniranjem i oblačenjem pojasa (npr. girdle of dwarves za patuljke).

Opcije koje likovi koriste:

- Alter
- Appraise (procena dragog kamenja i nakita)
- Area (prikazuje mapu grada ukoliko postoji)
- Cast (korišćenje zapamćene magije)
- Cure i Heal (ukoliko je lik Paladin može da liječi i puni energiju članovima grupe. Ukoliko primijetite da neki član družine ima manje energije (HP) a da se HP ne može povećati na broj koji je imao, iskoristite Cure i napunite mu energiju sa Heal ili Fix.)
- Display (prikazuje čaroliju kojom je začaren član družine ili čitava družina)
- Drop (bacanje predmeta)
- Drop (izbaci lik iz družine)
- Encamp (postavljanje kampa). Kamp se more postaviti na svakoj poziciji i snimiti status, ali se odmarate samo na sigurnim lokacijama. U suprotnom bivate uznemiravani
- Fix (ako u grupi imate Clerica pomoću ove opcije liječite sve članove u grupi ukoliko ste na sigurnom mjestu)
- Halve (prepolovi količinu predmeta – npr. ako lik posjeduje 50 strijela i iskoristi opciju Halve dobiće 2 tobolca strijela od po 25)
- Icon (menja izgled lika)
- Items (pregled predmeta)
- Join (suprotno od Halve)
- Magic
- Memorise (pamti određene čarolije)
- Move (kretanje)
- Order (menja redosled članova)
- Pics (isključuje slike neprijatelja)
- Pool money (uzimate pare od svih članova grupe i stavljate ih na jedno mjesto)
- Ready (oblačenje i skidanje predmeta)
- Rest (pamti i prepisuje čarolije koje ste izabrali u opciji Memorise odnosno Scribe)
- Save (snimanje statusa)
- Scribe (prepisuje čarolije za Magic user ili Cleric scrolls)
- Search (ima li nekog u prostoriji da li postoji skriveni prolaz ili predmet...)
- Speed (menja brzinu igre)
- Trade (davanje predmeta nekom liku)
- Trade i Drop (davanje i spuštanje novca)
- Train Character. U vježbaonicama možete istrenirati lik ukoliko je sakupio dovoljno iskustva (experience) u bitkama. Za 1000 zlatnika poslije treninga lik dobija više HP sma-

ZHENTIL KEEP



ZHENTIL KEEP



ZHENTIL KEEP PODZEMLJE

ZHENTIL KEEP LEGENDA

A	home of private indiv duals
B	courthouse of zhentil
C	magistrate s office
D	inn
E	weaponers shop
F	zhentil magic shop
G	equip shop
H	the gorge & grog shop
I	fzoul chembryl
J	mirror room
K	altar room
L	remains of elf fighter
T	teleport
M	beholder & co
S	legless
O	halfling olive

nji se Thaco, a ako je Cleric ili Magic user dobija mogućnost korišćenja novih magija. Sav nepotrebni experience se briše.
- View (pregled lika). U prodavnicama u opciji View dobijate mogućnost prodaje predmeta (Sell) ali samo u pola vrijednosne cijene. ID (identifikacija) predmeta za koju plaćate 200 zlatnika. Tako saznajete da li imate neki magični predmet.

Čarobnjac i sveštenici posjeduju priličan broj magija.

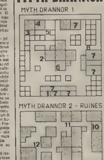
Magic user: Charm person – pridobija neprijatelja na vašu stranu u toku bitke. Detect magic – otkriva magične predmete (pored predmeta se pojavi +). Magic missile – zadaje povrede na daljinu. Fire ball – ranjava grupu likova u red jusu od 4 polja oko onog na koje je bačeno. Hold person – paralizuje osobu tako da se može ubiti samo jednim udarcem. Lighting bolt – protivnicima u redu nanosi povrede. Deluje od mjesta na koje je bačeno i odbija se od zidova. Charm monsters – isto kao i Charm person, samo se može iskoristiti na svaki deo čudovišta. Dimension door – premješta lik na izabrano mjesto na ekranu. Fire shield – zaštićuje lik vatrom i ledom, kada ga protivnik udari bude ošišćen. Ice storm – kao Fire ball. Cloud kill – ubija neprijatelje na daljinu. Hold monsters – isto kao i Hold Person, samo se može iskoristiti na svaki dio čudovišta.

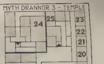
Prilikom bitke mogućnosti su sledeće:

Move – kretanje džojstikom ili tasterima od 1–8 (parni tasteri su kose direkcije). Ako kretanjem naiđete na neki lik udarićete ga ako je oružje uključeno.
Aim – ciljanje neprijatelja, ako koristite luk, na pair ako je neprijatelj pored vas.
View – možete uključiti ili isključiti predmete ili ih iskoristiti (Ready Use).
– Use – direktna korišćenja predmeta (wand, necklace, potion, scroll).
– Cast – prizivanje magije.
– Turn – ubija neživa bića (Sceletons, Zombies) – ovu opciju imaju samo Paladin i Cleric.
– Quick – likom upravlja kompjuter i radi ono što misli da je najbolje (ovo se nipošto ne preporučuje). RUN/STOP abortira ovu opciju.
– Guard – lik čuva sva mjesta oko sebe i ako mu neprijatelj priđe on ga udari.
– Quit – lik ne radi ništa.
– Delay – propuštate potez obiđete celu družinu.
– Bandage – previjate člana koji umre (koji je izgubio svu energiju).
- Speed – menjate brzinu igre (od 0 do 2).

Prilikom hodanja po gradu susreće vas razne patrole, neprijatelji i drugi likovi pa ćete dobiti sledeće opcije:
– Wait (čeka se razvoj događaja)
– Flee (pobjeći)
- Attack (napad)
- Parley (pregovaranje)

MYTH DRANNOR





MYTH DRANNOR LEGENDA

1	soldiers
2	nameless
3	blago
4	oklop (armours)
5	spirit
6	thr kreens
7	paukova mreža
8	rakshasa prerušena
9	hobit
10	dying old men
11	vrata i mučitelji
12	seljaci (peasants)
13	hellhounds
14	treasure room
15	tirsheyd
16	tyranthraxus
17	large chapel nameless
18	badroom gold figures
19	private chapel
20	priests of bane mediate
21	magic circle
22	storeroom
23	mouldering books valuable
24	tyranthraxus final battle
25	contains old bars and caskets
26	office covered with icons

Bargain (cenkanje)

Sa neprijateljima možete pričati od haughty (oholo) do meek (pokorno). U toku igre priključivaće vam se neki likovi. Od njih, dok su živi, ne možete uzimati pare i predmete.

U igri su sve cijene izražene u zlatu ali se zlato ne isplati nositi zbog težine. Najbolje je nositi neki dragulje i platinu. Odnos platine i zlata je 1:5.

Na početku se nalazite potpune izbir senog pamćenja i sa 5 plavih belega na ruci u jednoj od soba „Winlord's Inn" krčme. Izađite na polje u oružarnici se naoružajte već pomenutim predmetima. U baru „Curse" možete piti ili udariti darmena i tim izazvati tuču sa prisutnim posjetiocima. Što je dobro jer se tako stiče skustvo (experience) potrebno za viši nivo. Da bi se izašlo iz grada potrebno je posjetiti sve prostorije u gradu i obići jednu od kapija grada. Tada će nauči kraljevska nosiljka i izazvaćete bitku sa stražarima. Posle bitke potražite lopova u obližnjem sokaku koji će vam ponuditi da vas odvede na sigurno. Prihvatite i naći ćete se u Thief's Guild –u (lopovsko udruženje). Tu se cijela grupa može odmoriti i zaliječiti rane što se preporučuje nakon svake bitke ako je to potrebno. Nakon razgovora sa lopovima u sobu se upadnu patrole Fire Knives–a (organizacija koja je istalovirala prvi simbol). U ovom dijelu potrebno je posjetiti riznicu iako nije loše da se posjete i ostale prostorije.

Kroz kanalizaciju Tivertona može se preći bez obilaska prostorija, ali tako igra gubi svoju čar. U nekim prostorijama nalaze se na Otyughe. Trollove i krokodile koji su prilično opasni protivnici za likove na nižem nivou, ali uza njih osleje dosta blaga. Sa Otyughima možete kontaktirati samo mentalnim putem i pogađati se. U južnom dijelu se nalaze sale za treniranje gdje prelazite na nivo više ukoliko ste sakupili dovoljno iskustva u prošlim bitkama.

U delu grada Hideout of Tiverton potrebno je samo oslobodili Clerica u zapadnom dijelu, ali je poželjno obići sebe u južnom i jugoistočnom dijelu između ostalih i oružarnicu gdje pored ostalog magičnog oružja nalazite i necklace of missiles koju iskoništavate 10-ak puta i služi kao i fireball na grupu neprijatelja. Pri tome morate paziti da na ekranu gdje bacite necklace na budu članovi vaše grupe (da se na vide na ekranu, jer je ekran „radijus"). Kada obiđete sve značajne prostorije treba otići do velike jugoistočne prostorije gdje će vam poslije finalne bitke spasti prvi simbol organizacije ubica Fire Knives.

Kada izađete iz Tiverona prikazaće vam se velika mapa područja na kojem se možete kretati. U Tiverton i druge gradove više nećete moći ući kada završite sa njima (tj. kada srušite vladu u tom gradu). Od mjesta do mjesta možete putovati putem (trail), divljinom (wilderness) ili čamcem (boat). Na tim putevima će vas napadati razni gu

sari čudovište, zvijeri ili vojnici lokalnog područja. Pri prolasku divljinom iz Shadowdale-a u Voonlar i iz Dagger Falls-a u Teshwave naići ćete na Zhentilsku armiju koju sačinjavaju Bugbeari i Warge. Ukoliko želite da spasete Shadowdale i Dagger Falls treba da uništite ovu armiju. Kod uspravnog kamenja (Standing Stones) nalazi se starac u sivoj odjeći koji vas usmjerava prema vašim neprijateljima.

Stanovnici Haptootha žive u strahu od mračnih vilenjaka (dark elves) koji su zauzeli ovaj grad. Prilikom susreta sa njihovom patrolom, ako želite da izbjegnete bitku, razgovarajte sa njima lepo. U hramu ćete naići na Maga Akabar Bel Akasa koji će se ponuditi da krene sa vama. On može biti korisan u bitkama ali će se kasnije okrenuti protiv vas želeći slavu oslobodioca Haptootha samo za sebe. Idite u veliku prostoriju na sjeveru grada i posle bitke na tijelu mrtvog Elreata pokupite mapu. Kada pređete gradu pojaviće se nova opcija Search area. U područja možete ali i ne morate odlaziti jer nisu bitna za završetak igre. Posle bitke krenite ka nekom od izlaza grada i siđite u tunele od lave.

Kada siđete potražite vilenjačke žene da biste dobili tetovažu (labud) zbog koje vas neće napadati neke patrole. Zatim otiđite do sjeverozapadnog dijela gdje ćete posle bitke sa Salamanderima naći 6 buradi s magičnim predmetima, novcem i nakitom. Pri otvaranju buradi gubite određenu količinu energije u zavisnosti od AC. Nije potrebno obići sve prostorije ali je dobro za sticanje iskustva. Otidite na sjeverozapad gdje ćete Crimdraka Dracolicha. Njega je najbolje ubiti i uzeti blago koje je ostalo za njega.

Popnite se na Five Story Tower. Na vrhu kule naći ćete se među zmajevima i Dracondrosom. Dracondros će vam skinuti simbol i ostaviti vas među zmajevima. Da bi „bezbolno" napustili ovaj sprat porazgovarajte sa zmajevima, da bi se oni uvjerili da nemate ništa protiv [illegible] će moći da uđe samo jedan član grupe. Dracondros će na njega pe-slati kuglu i reći da mu se može suprotstaviti samo čarobnjak. Sada siđite na treći sprat gdje će se Akabar okrenuti protiv vas. Na drugom spratu pokupite iz bazena u laboratoriji kore od jaja koje ćete moći prodati vilenjačkim ženama, a u spavaćoj sobi pokupite blago. Najzad siđite na prvi sprat gdje će se u krajnjoj južnoj prostoriji odigrati završna bitka sa Dracondrosom. Prije ove prostorije će vas napasti Wyverni i preporučljivo je da prije te bitke sveštenik iskoristi magiju Slow poison na prve članove vaše grupe. Kada završite sa Wyvernima, ako su ikoga otrovali iz vaše grupe, neutralizujte otrov inače će lik posle nekog vremena umrijeti.

Kada uđete u Yulash stražari će vas odvesti do kapetanove sobe za čekanje. Iz susjedne sobe će istrčati Zentilski špijuni koje treba da napadnete. Posle bitke ući će vam komandant (ako imate tetovažu, labude, biće sve u redu). U Yulashu je potrebno spasiti Clerica od napada Shambling Mounda koji su većina opasni i uzeti mu sve predmete. Krenite prema sjeveru i skočite kroz rupu. Naći ćete se u podzemlju Yulasha. U blizini potražite Alias i Dragon Baita koji takođe na rukama imaju iste simbole. Sa njima krenite u treći dio grada kroz stepenice na jugoistoku. Pri tome ako sretnete velike puževe i ne želite sukob sa njima možete ih zaobići (Avoid). Na sjeveru trećeg dijela grada nalazi se Moigon i Bit O Moander gdje će vam se skinuti i treći simbol sa ruke. Posle bitke opljačkajte Alier, popnite se stepenicama kojima ste došli i izađite na polje kroz stepenište na istoku. Ovdje se rastajete sa Alias i Dragon Baitom koji idu u Hillsfer.

U Zhentil Keepu možete ulaziti u kuće ali ukoliko se u njima zadržite napašće vas Zhentilska patrola koju može sačinjavati 50 magova i 9 boraca. Ako patrolu pobijedite dobićete preko 30 000 iskustva što je dobro za prelazak na sledeći nivo. U ovom gradu možete se od-[illegible] predmete u Magic shopu pili i kockati se u Grog shopu. Otidite do jugozapadnog dijela grada ulicom gdje se nalazi hram. Na tom putu na označenom mjestu će vas dočekati hobitkinja Olive koja će vam ponuditi da vas tajnim prolazom odvede do Fzoul Chembryle vašeg četvrtog protivnika. Ukoliko odbijete ponudu na vratima Temple će vas Priests of Bane pokušati silom odvesti do Fzoula. Fzoul će vas lijepo dočekati i odvesti u prostoriju sa ogledalima gdje ćete vidjeti neprijatelje iz ovog grada. Pošto ga ne možete ubiti napustite prostoriju i krenite u obilazak hrama.

U jednoj od prostorija naići ćete na zakukuljenu priliku koja će vam ponuditi da vas odvede na sigurno mjesto. Prihvatite i naći ćete se u Zhentilskom podzemlju. Ovdje vas čeka Dexam The Beholder i Dimswert the Sage (prvi vladar grada) koji je ovdje samo zarobljenik. Na ovom mjestu će vam se skinuti i četvrti simbol kada Dexam ubije Fzoula i pobijede sa vašim vođi [illegible] ostavili da je Meduzaj, ostavivši Minotaure da vas zadrže. Krenite ka izlazu. Usput ćete sretati neprijateljske patrole i čudovišta koja ste vidjeli u ogledalima. Nailazićete na ostatke vilenjačkog boraca koje možete pokupiti ali se čuvajte klopki koje mogu biti u blizini. Ukoliko sveštenik ima čaroliju Find traps možete ukloniti zamku. Kod drugih ostataka nemojte ići jer će vas teleportovati kod prvih ostataka pa ćete se morati vraćati uz mnogo bitaka sa dosadnim protivnicima. Kada nađete Dexema i Meduzu uz mnogo sreće možete ih i pobediti. Put ka izlazu je slobodan. Na izlazu će vas dočekati Olive i tu se rastajete sa Dimswertom. Krenite ka konačnom odredištu.

U Myth Drannor niste mogli ući dok niste skinuli četiri simbola. Nakon razgovora sa starcem u sivoj odjeći (Tyranthraxusom) krenite u prvi dio ovog grada kojeg nastanjuju insekti. U najbližoj zgradi potražite vojnike koji će tražiti od vas da uništite Tyranthraxusa. Oni će za to vrijeme spriječiti šijekstvo njegovih podanika i uništiti ih. Po starim ku-

HAPTOOTH LEGENDA

▲	ulaz izlaz : stepenište
1	general store
2	temple & akabar akas
3	dark elves & map
4	4 elfin women
5	silk swan tatoo
6	baracks of 12 elves fighter
7	active geysirs salamanders
8	12 clerics dk elves
9	12 mages dk elves
10	zatrpani izlaz
11	crimdrak the dracolich
12	dracondros & dragons
13	dracondros & sphere
14	wyverns
15	last battle with dracondros





YULASH

YULASH LEGENDA

1	captain s room
2	captain s wait room
3	cleric & shambling mound
4	remains of checkpoint
5	alias & dragon bait
6	exit from yulash
7	magion & bit o moanders
	rupa
	checkpoint
	sinkhole
	mess hall
	baracks



TILVERTON LEGENDA

S	start
1	elnlords inn
2	cormyar
3	curse
4	temple of gond
5	sage filani
6	general store
7	hall of training
8	thieves s guild
9	treasure room
10	otyughs
11	trells
12	hidden training hall
13	ornate room
14	bedroom
15	library
16	laboratory
17	hospital
18	frozen people
19	blades
20	torture room
21	armoury
22	final battle
•	checkpoint
O	secret door

Kada pređete u drugi dio priči će vam Tirshaja iz vrste Rakshasa koja želi da se prikljuć vašoj grupi (kan i Akabar). Ukoliko joj dopustite da ide sa vama ona će vas odvesti do ulaza u riznicu koju čuvaju Hell Houndi. U drugom dijelu Myth Drannora potrebno je sa Rakshasama pričati haughty (oholo) ukoliko ne želite bitku ili da im date pola novca. Posle ove bitke priči će vam grupa Margoyle, Hell Hounda i Rakshasa koja zahtjeva da ostavite Tirshaju i pređete na njihovu stranu. Izbor prepuštamo vama, jer se Tirshaja nakon što se sukobila sa Tyranthraxusom okreće protiv vas. U ovom dijelu morate osloboditi ljude, životinje i hebite koje muče Tyranthraxusovi podanici. U sjeverozapadnom dijelu potražite starca koji umire i uzmite od njega dva vrlo korisna predmeta (gauntlets of dexterity i girdle of giand strength). Posle toga otiđite u kockarnicu i opljačkajte Rakshase i Margoyle koji se tamo kockaju. Kada sve ovo obidete u zadnji dio grada (hram) možete ući na dva ulaza. Prvi se nalaze na sjeveru (njih tri) koji vas vode direktno pred Tyranthrax, a drugi je kroz Sewer Gare nakon što ubijete Margoyle. Ako pođete drugim putem možete pljačkati prostorije Templa i sukobiti se sa Priests of Bane. Kada završite sukobe se sa Tyranthraxusom koji će vas odvesti u kapelu gdje će narediti glavnom svešteniku da vas spremi za ceremoniju. Pošto ste pred Tyranthraxusom nemoćni pomoći će vam prijatelj Namelesa kojega ste već sreli u prvom dijelu Myth Drannora. Tyranthraxus će zbog toga poguditi Namelesa i pobjeći na slijedeći sprat Templa. Pođite odmah stepenicama na drugi sprat kojeg niste mogli da istražite do susreta sa Tyranthraxusom. Na tom putu će vas susreti veliki broj grupa poslanih sa zadatkom da vas zadrže. Kada



stignete do posljednja soba preostaje vam samo da ubijete Tyranthraxusa prije nego što pokuša da opet pobjegne kroz Pool of Radiance.

Još jedan savet: kad vas kompjuter na početku igre pita za određeno slovo (ako odgovorite pogrešno resetuje se) najčešći odgovor je I.

ćama ćete nalaziti mreže sa paucima koji su vrlo nezgodni jer mogu otrovati članove grupe. U gradu će vas susretati patrole sa kojima možete pričati. Na postavljeno pitanje odgovorite sa Tyranthraxus i izvući ćete se bez bitke. Po groblju može te otimati plen kradljivaca grobova ali i naići na duha princeze Daenir koja će vas zamoliti da vratite blago iz vlastelinskih grobnica uz oprost grijehova. U zgradu na sjeverozapadu uvečće vas duh. Ali nemojte pljačkati sklope na zidovima ukoliko želite blago iz gornje prostorije. Na ulasku u grobnje koje se nalazi na severoistoku priči će vam Rakshasa prerušena u Red Plume vojnika i ponuditi vam da vas vodi na piće. Vodi vas u zamku, ali prihvatite i ubijte i nju i njenu bandu. Ako želite da izađete iz grada izlazi su na sjeveru, zapadu i jugu dok put u drugi dio grada vodi na zapad kroz šumu ili puteljkom.

Ovaj dio grada sačinjavaju ruševine. U zgrade možete ulaziti kroz vrata ali i kroz polusrušene zidove

BACK TO THE FUTURE III

IGROMETAR 83
BACK TO FUTURE III

Marti i Dek kompanjoni koji su zajedno prošli kroz sadašnjost i budućnost u trećem delu filma, vraćaju se ponovo u prošlost. Tačnije ludi Dek je zaljubljen u Divlji Zapad i tamo dobrovoljno odlazi ali spletom okolnosti Marti se pojavljuje u 1885. Na početku se mora napomenuti da su se programeri Imageworks-a prilično potrudili i da je ovo prva kvalitetna igra rađena po likovima o „Povratku u budućnost".

Prvi nivo zatiče Doka kako jaše na konju ne bi li spasao Klaru že nu koja mu je pomutila mozak prvog trenutka kad ju je ugledao. Zadatak je u galopu izbegavati bure i preskakati prevalje i pucati na napnjalaje. Drugi deo prvog nivoa je vertikalno skrolujuća pucačina. Potrebno je izbegavati malke koji lete na sve strane i preživeti.

U Shooting Gallery menja se lik i Marti stupa na scenu sa potpuno novim pištoljem. Potrebno je oboriti sve mete koje se pojavljuju (patke guske kauboji). Kao i uvek u ovakvoj igri mora biti i smetala. Ovog puta to su bebe za koje ako ih pogodite, gubite poene. Na ovom nivou je potrebno biti miran i brz kako bi ste na vreme reagovali a ipak ne ubili bebu.

Sledeći nivo stavlja Martija u neprijatnu situaciju. Treba da tanjirići ma pogodi sve članove bande ok rutnog Bufforda, i na kraju i njega lično.

I poslednji zadatak je vratiti se u budućnost. Zahuktali voz juri š neme Dok i Marti traba da postignu magičnu brzinu od 88 milja na čas kako bi proredile vremenska maši na. Potrebno je sakupljati komade uglja kako bi se izvukla što veća brzina iz starog voza.

BACK TO THE FUTURE III je prosečno urađena igra sa jednostavnim ali interesantnim zvođenjem. Likovi su veliki lepo animirani pozadina je raznobojna i lepo nacrtana. Muzika je odlična sa poznatim temama iz vesterna kao što su „Ghost Riders In The Sky" i „The Good The Bad And The Ugly". Definitivno najbolja igra iz BACK TO THE FUTURE serije. ┘

Aleksandar PETROVIĆ

GRAND PRIX TENNIS MANAGER

IGROMETAR 73
G P TENNIS MANAGER

Za razliku od velikog broja igara gdje su vas programeri stavili u ulogu selektora i trenera neke nogometne ekipe ovdje ćete se okušati u tenisu.

Prvo odredite redosljed svojih igrača (odnosno svakom dajte broj kojim redom će se pojavljivati u menijima, itd). Na žalost ne možete izabrati igrača kojeg ćete voditi već vam kompjuter uvijek uvali zadnju petoricu sa ATP liste. Šteta. Zatim ćete se naći na ekranu gdje vas očekuju sve ključne opcije a to su:

– Sponsor – odabirete sponzore između 5 postojećih. Odnosno sponzor bira vas nudeći određenu sumu novca a na vama je da između svih tih ponuda odaberete neku (kakvo najbolja ponuda ima i neke mane ali u to ćete se uvjeriti sami). Na početku nema nijedne ponude.

– Shopping – Sa svim kupujete opremu svojim igračima. Imate ponudenih 14 reketa, a za svakog možete dobiti podatke o težini kvaliteti proizvođaču i naravno cijeni.

– Archives – Kao i svaki teniser volite statistiku pa obavezno pogledajte i ovo. Možete pogledati popis turnira (njih 36) a za svakog su navedeni tip podloge (trava sintetika cement crveno tlo) te novčana nagrada koja očekuje pobjednika. Ovdje isto možete pogledati trenutnu ATP listu. Programeri su od naših igrača ubacili Prpića i Ivaniševića.

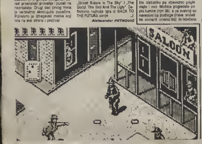
– Training – Određujete reket podlogu i šut koji vježbate. Svaki od udaraca (serve smash back foreward topspin foreward foreward back backhand topspin backhand backhand) ima neku svoju početnu vrijednost a tokom treninga za svaki uspješno izveden udarac se dodaje određen postotak sposobnostima igrača (za svaki način udaraca pojedinačno a ne za sve zajedno prema tome treba trenirati sve udarce).



Tokom promatranja meča vi samo gledate razvoj stvari. Međutim ukoliko nemate povjerenja u igrača (kakav trener???) možete uzeti reket u svoje ruke i umjesto njega odigrati turnir (!) a pritom upotrijebiti iskustva iz GREAT COURTS TENNIS CUP-a i sličnih igara. Ovog puta pogled na teren je nešto drukčiji što će vas bez sumnje prvih par minuta zbuniti. Prije toga birate svoj stil igre (ofanzivna defanzivna dinamična).

Sve u svemu ova igra ne predstavlja klasičan menadžerski program upravo zbog tih par arkadnih dijelova. Najviše smeta što svakog igrača treba posebno trenirati što je dugotrajan i katkad dosadan proces. ┘

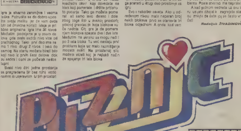
Dario SUŠANJ





Igra je stvarno zanimljva i veoma teška. Potrudite se da dobro uposlite svoju mašlu jer će vam ovde biti od direktne koristi. Ideja je prilično originalna. Igra ima 36 nivoa. Međutim, podeljena je u osam delova, gde svaki sadrži nivo više od prethodnog. Tako prvi deo ima samo 1 nivo, drugi 2 nivoa, i tako do osmog. Na startu možete birati bilo koji nivo iz prvih šest delova, dok su sedmi i osmi za početak nedostupni.

Svaki nivo čini jedna prostorija sa pregradama (ili bez njih) vodoravnim ili uspravnim. U tim prostorijama nalaze se kockasti blokovi sa sličicama na sebi (kružići, trouglovi, kvadratići, pravougaonici itd.). Na levoj strani ekrana možete videti po jedan blok-uzorak iz samog nivoa, a pored njega može biti napisano x2, x3, ili u višim nivoima i x4 itd. označavajući broj takvih blokova u nivou. Blokove možete pomerati na sledeći način: u nivou se nalazi kvadratni okvir koji dovedete na blok koji pomerate i držite pritisnuto pucanje. Tako ga možete pomerati samo levo, desno i dole zbog toga što u svakoj prostoriji postoji gravitacija koja blokove vuče nadole. Cilj igre je da pomeranjem blokova spajate dva i dva ista. Međutim, na ekranu se mogu naći i po 3 ista bloka. Tu već nastaju prvi problemi koje uz malo razmišljanja možete rešiti. Na priloženoj slici možete videti koji je najlakši način za spajanje tri ista bloka.



Kad blokove spojite, oni nestaju, pa zato ako spojite samo dva bloka (a na ekranu ih je bilo 3), s onim što je ostao nećete moći ništa uraditi jer ga nemate s čim spojiti, i time ste završili nivo. Ako nešto zabrljate, imate mogućnost da nivo počnete ponovo pritiskom na <SPACE>, ali je broj vraćanja na isti nivo ograničen. Pauza je na tasteru RUN-STOP, a biće vam preko potrebna, jer je vreme ograničeno (osim ako imate onu verziju). U nekim nivoima nailazićete na liftove. Mogu se kretati gore–dole i levo–desno. Pomagaće vam jer na njih možete postaviti blok, a lift će ga preneti u drugi deo prostorije za igru.

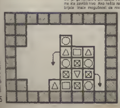
Evo i nekoliko saveta. Ako u određenom nivou imate neparan broj nekih blokova, prvo se oterasite tri bloka odjednom. A onda, kad vam ostane paran broj blokova, uklanjajte ih u parovima i lako ćete završiti nivo. Može se dogoditi da po nekoliko različitih blokova stoje jedan iznad drugog, a ako uklonite samo jedan iz tog niza, oni koji se nalaze iznad njega počeće da padaju nadole, pa se dešava i to da nepredviđeno uklonite još koji par kao što je prikazano na drugoj slici. Znači, morate o mnogo čemu voditi računa, pa zato samo oprezno.



Ako odaberete, na primer, prvi nivo, počećete igru od problema 1–1. Ovde prvi broj označava broj nivoa, a drugi broj problema koji rešavate. Za njim sledi 1–2, pa 1–3 itd. Obično već na nivoa sadrži po šest problema. Posle stvarno ma napretek.

A kad jednom sednete uz ovu igru, uskoro ćete zagrejati stolicu, znajte da ćete joj se često vraćati!

Radeljub ŽIVADINOVIĆ





ESWAT

IGROMETAR
65
E SWAT

Ponovo na strani zakona u novoj pucačini. Nakon velikog vala kriminala policija je nemoćna da kontrolira stanje na ulicama. Zato je Fril mladi policajac odlučio da uzme stvar u svoje ruke (ukoliko imate suigrača možete voditi i Frilovog brata blizanca Fruta). Igra se odvija preko cijelog ekrana, a podaci o životima i kreditima su dolje lijevo i desno.

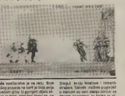
Cilj igre je da iskorenite „korov" s ulica. Na prvom nivou se zagrijavate tamaneći neoružane kriminalce, da biste se na kraju nivoa susreli s debelim lipom koji bljuje vatrene kugle. Pucajte u lipa kada se sprema da izbaci kuglu, a kada se zakotrlja prema vama, preskočite ga, okrenite se i ponovo pucajte. Energija gorila s krajeva nivoa prikazana je kružićima ispod natpisa BOSS na sredini ekrana.

Na kraju drugog nivoa čeka vas manijak s bumerangom koji drži zgodnu „mačku" za taoca. Kada se tip digne da baci bumerang, skočite i pucajte mu u glavu sve dok se sagnite da vas bumerang ne pogodi (pazite u povratku). Ako ste odvažni skočite između devojke i tipa pa ga onda iskasapite. Na kraju trećeg nivoa je poludeli mornar koji vitla sidrom u nadi da će vas zakačiti. Pucajte u njega dok vrti sidro a kad ga baci skočite na platformu iznad vas (duže držite pucanje + gore smjer).

Vaš pametni šefovi su napokon uvidjeli koliko se trudite pa su vam ponudili da isprobate novi super–tajni policijski projekt: kibernetski neprobojni oklop i rolirajuć top. Sretni i zadovoljni izlazite na ulicu da jednom za svagda uklonite zločin s ulica. Ali avaj, kriminalci su od švercera nabavili oklope koji su čak jači od vašeg. Top guta granate i svaki čas ćete ostajati bez municije a u tim oklopima se teško boriti. Sad tek počinje prava akcija jer ćete se susretati s robotima, boriti protiv terorista i njihovih životinjskih suboraca. Naći ćete se u zgradi koja se ruši pod točkovima kamiona itd.

Igra dobre grafike i dobrog digitaliziranog govora (na kakav smo kod Amige navikli). Ukoliko namjeravate nabaviti igru NARC odustanite. Bolje nabavite E–SWAT i uživajte u velikim fino napravljenim ili kovrna i šarolikostima nivoa i podnivoa.

Dominik LENARDO



FEUDAL LORDS

Još jedna igra u stilu legendi DEFENDER OF THE CROWN I JOAN OF ARC. Godina je 1187. Nakon što za svakog od četvorice feudalaca koji učestvuju u igri odredite karakteristike i da li će ga voditi igrač ili Amiga, naći ćete se pred kartom posjeda. Morate pogledati poteze svakog lika bez obzira da li njima upravlja igrač ili Amiga. Konačno

IGROMETAR
78
FEUDAL LORDS



vaše vlastelinstvo je na redu. Boja vašeg posjeda na karti je boja polja u vašem grbu. U gornjem dijelu ekrana je meni kroz koji ćemo se pošetati.

War Armament – kupujete vojnike pešadiju i strelce. Transfer – prebacuje vitezove pešadiju i strelce iz rezidentne armije (tzv. domeće koju držite u dvorcu) u mobilnu (koja ide u pohode – u DEFENDER OF THE CROWN se zvala campaign army). Move Army – pomiče vašu armiju sa jedne teritorije na neku drugu bitno je da one međusobno graniče. Ako je nova teritorija bila slobodna zauzimate je, a u obrnutom slučaju slijedi bitka. U oba slučaja dobivate podatke o žrtvama i uspješnosti akcije. Valja napomenuti da ako je teritorija bila slobodna ne znači da ćete proći bez jednog izgubljenog vojnika.

Diplomacy Alliance – tražite saveznika među ostalim državama. Nakon odigranog poteza dobivate i ugovor kojem određujete trajanje (2, 5 ili 8 godina). Assasination – atentat na nekog vladara. Zapamtite dvije stvari: prvo da ste ma svoju cijenu i drugo da ako atentat ne uspije žrtva pojačava osobnu stražu i vojsku. Ponekad će vam se na dvoru pojaviti dvojica mladića koji se predstavljaju kao tjelesni stražari. Da li ćete ih primiti u službu ovisi o vama – oni možda i jesu to što tvrde, ali možda se radi o unajmljenim ubicama?

Info – ako volite gomilu brojki ovo je prava stvar za vas. Možete dobiti razne podatke o stanju i veličini kraljevstva, kraljevskoj riznici (blagu), broju kmetova i tjelesnih stražara. Također možete pogledati u kakvom su vam stanju odnosi sa drugim posjednima, te koliko je njihovo imanje i broj stražara (obavezno pogledati prije atentata!). Za pojedinačan posjed Info daje podatke o tome je li slobodan ili nakom pripada, broj stanovnika, ima li posjed crkvu i eventualne dvorce.

Sad kad sve fino znate o meniju, red je da krenete u osvajački pohod. Krajnji cilj igre je jasan – prisvojiti što više teritorija. U DEFENDER OF THE CROWN vrijedilo je pravilo da je najbolja taktika taktika munjevitog rata. Nešto slično vrijedi i ovdje. Nakon svakog poteza ponovo dobivate par brojčanih podataka – postotak ishranjenosti stanovništva, kako stoje s novcem, broj rođenih/umrlih, migracija.

Najvažnije je da ne dopustite da vas satjeraju u kut mape ili da ostanete samo sa svojim dvorcem bez ijedne teritorije. Ako vam se to dogodi pokušajte jedan munjeviti proboj (a prije toga se dobro opremite). Ponekad je bolja taktika da vam osvajačka vojska bude veća, a ona u dvorcu manja.

FEUDAL LORDS je zgodna igrica, pogotovo u društvu jer tada mogu igrati četiri igrača. Ako igrate sami ostalu trojicu vodi Amiga i tada igra nije posebno napeta ali može zabaviti. Još jedna primjedba tehničke naravi: uvijek morate potrošiti dve do tri minute svog života da biste pogledali popis svih ljudi koji su radili na ovom projektu.

Dario SUŠANJ

SUPREMACY



Godina 2010. Dosađujući se, Bog je odlučio da napravi planetarni sistem. U njemu se nalazite VI kao predstavnik ljudske rase i ON kao predstavnik neprijateljske vasionske nacije. Mesta u sistemu ima samo za jednog. Ovako počinje priča ove strategije, nešto najnovijeg dela poznatog izdavača Melbourne House-a.

Igra počinje izabranjem neprijatelja (tj. nivoa igre) koji se kuje po umnoj [illegible] kode i broju planeta u planetarnom sistemu. Odlikuje se velikim brojem raznovrsnih kona koje morate savladati pa tek onda za glavni [illegible] čati pripremljena menija. U početku su sve planete bez vojne [illegible] vaše i njegove baze) i nanesejlane. Korišćenjem atmosferskog procesora obezbeđujete im atmosferu i kakve-takve uslove za život. Formalizovanjem novih planeta gra se komplikuje i popisne kumnediju događaja. Inače sa računarom komunicirate preko kona kojih je ukupno deset na glavnom ekranu. Krenućemo sa opisom kona sleva nadesno.

Statistika – biranjem ove opcije pregledavate stanje planeta koje posedujete (koliko goriva, minerala, hrana, broj civila) podešavate porez u [illegible] sakupljate novac na svaku planetu. Takođe dobijate mogućnost menjanja imena svoji planeta. Sa desne strane su vam na raspolaganju podaci o brodovima koji se nalaze u orbiti [illegible] garaži i na površini zemlje.

Kupovina brodova – Možete da birate između šest brodova a svaki ima svoju primenu.

B-29 Battle Cruiser – služi za prenošenje četiri potpuno opremljena jedinica u bitku tj. na naku planetu.

Solar Sat Generator – transmituje solarnu energiju na planetu iz orbite. Mora biti postavljen u orbiti one planete na koju želite da šaljete energiju.

– Atmosphere Processor – generalizuje bezvodne planete i stvara im atmosferu omogućavajući uslove za život. Možete posedovati samo jedan.

– Cargo Store Carrier – prenosi za [illegible] gorivo, minerale, hranu, energiju i civile. Koristan sve vreme igre.

– Core Mining Station – pravi gorivo i minerale kada je na površini planeta. Dva su dovoljna za jednu planetu.

Horticultural Station – pravi hranu kada je na površini planete. Na prvom nivou su dovoljna [illegible] da vam kasnije [illegible] omogućava [illegible].

Navigacija – ova opcija vam služi za prebacivanje brodova na željeno odredište tj. planetu. Procedura korišćenja ove opcije je veoma složena i mora se paziti na sva [illegible].

Prvo se odabere brod od donjeg dela ekrana, šalje se u orbitu pomoću ikone u gornjem levom uglu, pucate se na sledeću ikonu (desno) i za tim ponovo u donji deo ekrana gde biramo odredište. Kada ste ovo uradili pojaviće vam se u donjem desnom uglu (odozgo nadole) koji ste brod izabrali, odakle leti dokle leti, koliko mu je potrebno vreme na i količina utrošenog goriva. Kad se ode (protekio vreme letenja) na 0 stiglo se u orbitu željene planete, sada je potrebno da se spustite na planetu (kona sa brodom koji leti prema planeti). Tu se javlja na sred ekrana poruke dajući popunjenost garaže [illegible] mesta (max broj je 3) i promenu imena broda koji trenutno koristite. Ukoliko da pogrešite odredište pucajte na ikonu u gornjem desnom uglu i brod će vam biti vraćen u matičnu orbitu. Pre poletanja mirate [illegible] nivo goriva u rezervoaru [illegible].

Formalizovanje – pomoću ove opcije stavlja se u pogon Atmosphere Processor koji formatizovanje planeta. Pomoću strelice odredite planetu na mapi koju želite da formatizujete, pucajte na ovu opciju. Naravno ne zaboravite da Atmosphere Processor prethodno kupite.

Vojska – ukupno možete imati 24 voda sa po 200 vojnika. Snaga im se određuje po tome koje oružje [illegible] se akupira to bolji koje odalo [illegible] koliko su trenirani (max 100% naravno). U krajnjem desnom uglu imate ukupan broj civila koji su u opticaju tj. koje možete koristiti za regulovanje. Sa desne strane vam se nalazi ekran gde je proračunato koliko će da vas košta jedan vod. Nakon što ubacite civile u vod, lampica za svetli i training počinje. Kada vod stigne do 100% stranice ostaje, pucajte na opciju gde je prikazan čovek u braon odelu, od njega vodi strelica do čoveka u zelenom odelu tj. vojnika. Vod je opremljen i mi idemo dalje. Takođe možete iten

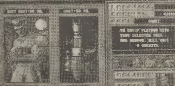


tati vaše vodove odjednom što je veoma korisno. Ako ne budete imali para oni mogu da [illegible] na treningu. Inače jedan najbolje opremljen vod košta 13 000 kredita. F[illegible]

S[illegible] [illegible] strane vam se nalazi [illegible] u [illegible] Kada [illegible] brod Docking Bay [illegible] brojčane oznake [illegible] Pomoću [illegible] te [illegible] ja [illegible] Vertikal [illegible] odozgo nadole [illegible] regulaciju posade [illegible] broda odbacivanje broda [illegible] Poslednja [illegible] ms jer možete imati samo 32 broda u floti. Pored [illegible] kona [illegible] se nalazi [illegible] za punjenje broda gorivom [illegible]

Industrija – pomoću ove opcije [illegible] brodova. Farming [illegible] Mining [illegible] pojavljuju [illegible] Nakon njihove kupovine [illegible] zatim dođite ovde [illegible] pucajte na njih u Docking Bay-u. Njihova slika će se pojaviti u gornjem ekranu [illegible] samo je potrebno pucati na [illegible] između njih [illegible] industrija je počela da radi [illegible] To su bile sve karakteristike ove opcije. [illegible] se [illegible] [illegible] odnosno [illegible] brodove upalite i zamenite posadu.

Borba – u donjem levom delu ekrana nalazi se broj [illegible] jedinica, njihova snaga koja je grafički predstavljena [illegible] na sredini ekrana. Sa ove strane [illegible] možete podešavati agresivnost [illegible] takođe povećavati snagu [illegible] uvek korisno. Ovde takođe može



le i utovarivati vedove u B-23. Jednostavno pucate na brod s željim na željne jedinice (max. 4). Na taj način se i borite sa neprijateljem samo što ovoga puta istovarujete jedinice pucajući na njih u gornjem delu ekrana.

Špijunaža – korišćenjem ove opcije možete platiti špijune da vam ispitaju Enemy Base za neke sitne pare (do 5000).

Disk – možete učitati snimljenu poziciju (ne novim delu disku) formatizovati disk i snimiti jednu od četiri pozicije. Na New Game imate izbor između nove igre, resetovanja igre ili Exit-a.

Sad se možemo pozabaviti i hordom protivnika, raznovrsnih eliena sa kojima ćete dolaziti u susret tokom igre.

Wolck – vol banane galektički domen mu je 8 planeta (toliko će imati vaš planetarni sistem planeta). Umne snage mu je 13% a fizička 90%. Wolck nema mozga (lako je bilo zaključiti) i uprkos njegovoj velikoj snazi lako ćete ga pobediti. Igra veoma otvoreno i providno. Kada se formatizuje i poslednja planeta on će početi napad. Na svakoj svojoj planeti stavlja po dve naparće jedinice koje će ga držati u netz vasnosti. Uvek napada planetu koja mu je najbliža i zato je najbolje obezbediti. Kad malo ojačate pošaljite mu par B-23 sa po četiri trupe i biće doživotno smiren. Na ovom nivou možete igrati nekih sat–dva i ubrzo će vam postati dosadno.

Smine – po facijiči na mrave galaktički domen mu je 18 planeta. Psihička snaga mu je 78% a fizička 18%. Smine je dostojan protivnik i igra veoma pametno i promišljeno. Nikad se neće potpuno otkriti i ostaviti vam prostora za napad ali vam neće ni ostajati dužan. Neprestani napadi će vam otežavati razvitak planeta i broja kredita. Trebaće vam punih četiri broda sa po četiri najjače jedinice da ga pobedite. Vreme igranja oko 8 sati. Dosta vežbajte na njemu pa tek onda pređite na sledećeg neprijatelja.

Krart – galaktički domen mu je 32 planete. Psihička snaga mu je 79% a fizička 83%. Ime izraženo zubato 400Lb mu je stisak. Njegova mentalna i fizička snaga ga čini moćnim protivnikom. Polezi su mu veoma nepredvidivi. Ima mnogo jaču vojsku od vas. Planete ne formatizuje planski već svaku treću. Većina ih planeta ne sadrži ništa već su samo formalizovane i osvojene reda radi. Nemoguće ga je pobediti iz jednog napada već ga morate čupkati i čeprkati malo po malo. Pošaljite 3 broda sa maksimalnim brojem jedinica na njega i čekajte ishod bitke (i gledajte koliko ćete vojnika da mu skinete). Tako jedno 30 puta i gotov je. Naravno razdoblje između napada ne sme da vam bude veliko inače će se obnoviti pa onda sve iz početka.

Rom – poslednji protivnik. Galaktički domen mu je takođe 32 planete. Ostale osobine su mu nepoznate osim snage fizičke (98%) i psihičke (99%). Drugo se i nije moglo očekivati. Ako ste sve pre njega uspeli da pobedite onda ste razradili i neku svoju taktiku koju možete da probate i na njemu. Čelo sumnjam da će upaliti. Sir šta je tu je. Ceo disk vam je veoma potreban jer je vreme igranja prilično neodređeno.

Zbog veće realnosti igre dodati su još neki efekti. U slučaju da vam je planeta vulkanskog porekla na njoj postavljajte industriju goriva i minerala. Ako su prašume onda je to pogodno za industriju hrane, pustinje dobre da energije (sunčane naravno) i ako je to moderni grad tu držite porez do 50% jer će tu populacija biti najveća 30 000. Inače porez se ubira svakoga dana. Što se tiče vremena i ono je relativno realno urađeno. Godina ima 65 dana, a dan prolazi za 5 sekundi pravog vremena. Takođe će vam se dešavati da (najčešće vašu) planetu zapali meteor i uništi sve na njoj posle čega je treba ponovo formatizovati. Pojava nepoznatog broda koji traži hrane ili goriva je normalna stvar. Poslušajte njegove uslove i sve će biti u redu. Uhvatite K neprijateljskog špijuna saznaćete interesantne stvari. Udarac magnetne munje u planetu napuniće vam energiju do vrha. Ima još niz ovakvih stvari koje čine igru uzbudljivijom i interesantnijom. ┘

Boris MATKOVIĆ
Aleksandar LAZIĆ

TURRICAN 2
THE FINAL FIGHT

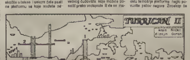


U suštini igre predstavlja samo dodatak prvom delu u 12 novih nivoa. Stil igranja je isti ali je mnogo teže kretati se zbog još većeg broja neprijatelja koje su nam programeri podarili u cilju da nam zagorčaju život. Ali igra je stvarno veoma zanimljiva tako da joj sigurno nećete odoleti.

„Rainbow Arts" se ovog puta stvarno dobro potrudio. Pored već poznatog izvođenja oduše uz neke male prepreke i novine tvorci igre su razbudivši svoju bujnu maštu smislili i neke nove cake. Susrešćete se i to baš u prvom nivou sa pravim prevcatim vetrom. Idete vi lako tamaneći neprijatelje kad pored vas počne da leti lišće. Malo se začudite i posle kraće pauze krenete dalje. Ali vaš junak stoji u mestu. Vučete džojstik dasno ništa! Tek onda vidite u čemu je štos. Dalje ne možete nazad ne znate gde jer su iza vas ostali samo vodopadi. Međutim upravo oni će vam pomoći da završite ovaj nivo.

Vodopad koji je na mapi obeležen brojem 1 krije u sebi tajnu. Kao što znate u prvom delu igre kad god propadnete u njega gubili ste život. Međutim sada slobodno skočite u talase i uskoro ćete pasti na platformu sa koje možete odskočiti levo ili desno. Naravno imali ste i drugi izbor. Naime ovaj nivo možete završiti na dva mesta. Kod velikog čudovišta koje možete posetiti preko vodopada ili da se malo dalje od startne pozicije počnete penjati uz različite platforme na gore. Na mapi taj deo nije ucrtan zbog toga što je put do kraja na drugom mestu veoma dug tako da bi i mapa bila ogromna. Zato ako želite da se isprobate krenite drugim putem. Mnogo je teži, morate igrati vrlo precizno i pažljivo što je ovde vrlo otežano zbog talasa neprijatelja. Vrlo lako možete propasti kroz neki otvor i opet se naći na početku. Ipak najteže je ući tj. popeti se u taj drugi deo.

Na mestu koje je obeleženo na mapi brojem 2 pretvorite se u žiroskop. Pomerajte ga nalevo i nadesno neko vreme. Zatim kad se krećete nalevo i kad ste bliži levom delu lomošnje platforme naglo povucite palicu nagore. Žiroskop će



rafalu Uz put možete sakupiti razne vrste oružja. Na <SPACE> „polaže" s vi kad se sa njim nađete na novoj platformi povucite palicu još jednom nagore i postaćete čovek Ovo vam neće uspeti svaki put zato pazite vrlo je teško Može vam se desiti da se žiroskop još u toku prvog skoka pretvori u čoveka tako da ne možete doskočiti do najbliže platforme Što se tiče oružja, ostalo je u suštini isto Kada duže držite pucanje nemate više „električni zrak" već više metaka u

oslobađate dve pregrade koje se kreću levo i desno od vas i uništavaju većinu neprijatelja kao i u prvom delu. Možete takođe postavljati i bombe koje vam nisu od neke velike pomoći Zato uzdajte se samo u sopstveno oružje i rafalnu paljbu

Igra će vam se sigurno svideti ako vam se svideo prvi njen deo a ako nije ima vremena da se naviknete Zato napred u boj i srećno igranje!

Radoljub ŽIVADINOVIĆ

DOUBLE DRAGON II

Ako se nađete na zemlji i protivnici vas neprestano udaraju dok pokušavate da se podignete brzo ćete lipsati Zato pokušajte sledeće držite džojstik gore i suprotno od neprijatelja. Ovo ne uspeva uvek ali vredi pokušati Prilikom borbi se što više pomerajte i kada ste u prilici udarajte Vaš protivnik će biti zauzet stalnim praćenjem vašeg položaja i neće stići da vas ozbiljnije povredi Brži ali rizičniji način za savladavanje protivnika je udarac skok leteći udarac nogom i nastavljanje sa udaranjem posle doskoka.

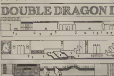
Na prvom nivou nema ničega što bi palo na vas ili vas iznenada uhvatilo Vaš zadatak je da se što uspešnije borite i pazite na oružje Na pola puta upotrebite stepenice ukoliko je gužva prevelika Tako ćete se odmoriti a možete i neprijatelje (jednog po jednog) izbacivati iz igre ako pođu za vama

Na drugom nivou nemojte se sakrivati u zaklon jer vas tamo čeka šef kome će se pridružiti još dva bandita. Kada stignete do stepenica skočite blizu ivice što bliže dnu zida i potrčite pravo To će naterati protivnike da padnu sa ivice Ne koristite ovaj metod u verziji za dva igrača.

Početak vaših muka će predstavljati treći nivo sa kombajnom Idite po ivici na vrhu ekrana i izbaciće te neprijatelje koji iskaču sa nagomilanog žita. Nakon što porazite i poslednjeg neprijatelja morate još ubiti dva momka sa kolcima Prebacite se dijagonalno preko dna skinrijala i pritisnite pucanje kada oštrica krenu ka vama. Na samom kraju pripazite na jednog od oklopljenih džinova koji se vraća.

Marina MARINKOVIĆ

DOUBLE DRAGON II



1 — akrobata		5 — veliki momak	
2 — paokorka		6 — švrjsik	
3 — momak sa povezom preko jednog oka		H — helikopter	
4 — oklopni džin		K — kombajn	

mape MARINA & GORAN

SIMEARTH

IGROMETAR
IGRZ JE 83
SIMEARTH
IDEJA
GRAFIKA
ZVUK
ATMOSFERA

Ne tako davno sedeli ste u svojoj stolici i uređivali gradove uz pomoć fantastične igre SIMCITY Sada se pojavio i dostojan nastavak Ovaj put ste u ulozi neke vrste boga koji ima to ovlašćenje da može da radi šta hoće sa jednom planetom Naravno uvek postoji i neki cilj ali u početku ćete se dovoljno zabaviti poplavljivanjem cele planete ili sličnim poslovima

Na početku birate planetu koju ćete da kontrolišete ili kreirate sopstvenu Najteži zadatak imaćete ako izaberete Veneru i Mars I na jednoj i na drugoj planeti treba da osposobite uslove za život a to neće biti nimalo lako zato što je na Veneri temperatura oko 240 stepeni pa će sve što stavite uginuti dok je na Marsu temperatura ispod –60 stepeni pa će se sa živim svetom desiti isto što i na Veneri Ako počnete izgradnju svoje sopstvene planete nećete imati nekih većih poteškoća oko održavanja temperature

Ekran je na početku podeljen na tri dela. U samom vrhu ekrana nalazi se meni sa različitim opcijama koje veoma utiču na dalji tok igre Sa leve strane imate meni u kome možete da vidite količinu svoje energije koju trošite zavisno od toga šta stvarate pomoću njega možete konstruisati kišu isušivati zemlju i slično Tu još imate i opcije kojima stvarate život na planeti opcije koje služe za testiranje planete (na primer bacate malo meteorite aktivirate vulkane izlažete planetu radijaciji i sl) Svoju energiju morate rasporediti tako da uradite ono što želite jer sve što uradite uzima vam energiju manje ili više Energiju obnavljate tako što jedno vreme ne radite ništa tj plandujete

U sredini se na početku nalazi slika vaše planete Na njoj vidite kako su raspoređene planine gde ima vode života i sl Ako na karti kliknete desnim dugmetom miša na neko polje dobićete podatke o tom polju Videćete koje je vrste teren da li ima biljnog sveta i da li se tu nalazi neki život Ispod kvadrata



Foto Nebojša BABIĆ

u kome je slika životinje koja prebiva na toj teritoriji nalaze se podaci o tome gde te životinjska rasa voli da živi Na primer dinosaurusi ne vole ledene teritorije ali vole džunglu To je predstavljeno nasmejanim licima ispod slike svake teritorije U trećem kvadratu se nalaze podaci o tome na kom je tehničkom nivou stanovništvo tog područja Cela igra radi se prozorima tako da ćete moći da gledate nekoliko stvari u isto vreme U glavnom prozoru još možete odrediti i šta će biti prikazano Imate mogućnost da vidite kako je vrela raspoređena po planeti da vidite toplotne pojaseve pravac duvanja vetrova i još dosta toga. Na globusu ćete videti raspored planina voda i drugih bitnih stvari Možete da određujete prirodni priraštaj nivo mutacije i druge stvari Postoji mogućnost da tumačite istoriju svoje planete pomoću grafikona

Oni koji imaju iskustva sa SIMCITY brzo će se prilagoditi novoj igri SIMEARTH ima odličnu grafiku (radi i na VGA) Ideja i koncept su odlični teško da se nekom neće svideti

Vitomir JEVREMOVIĆ

DICK TRACY

Prošla godina bila je u znaku strip skog detektiva u žutom koji se po javio na velikom platnu i pokupio milione dolara. Reč je o Diku Trejsi ju i njegovom poterom za Big Boj Caprisom i dandom. Igra je kao i film reklamirana na sva zvona. Ali ono što dobijete učitavanjem „Ti-tus"-ovog čeda daleko od toga da je kvalitetna i zanimljiva igra.





Elem, godina je 1930, mesto Menhetn. Dik polazi u potragu za svojom Tes Truhart koju je kidnapovala Caprisova banda. Saznanje da je veliki detektiv na početku igre opremljen samo golim rukama ne treba da zaplaši igrača, iako su ne prijatelji opremljeni mašinkama, prvi koji padne mrtav od Dikovog udarca ispustiće svoje oružje koje je sada na usluzi pravdi. Izvođenje je klasična scroll-nešto ... sa 5 nivoa svaki sa 10–15 ekrana, sa vrhunim prodiranjem na kraju svakog nivoa. U donjem delu ekrana je broj dodova, slika oružja i ... u gornjem sa odvija radnja.

Sve to lepo zvuči, ali ... Prvo, količina oružja je stvarno siromašna – puška ispaljuje pojedinačne metke, mašinka (rafal). Zatim igra je crno-bela od početka do kraja! Programeri su se ... gumo prevdali kako je i strip crno-beli. Ali neko ko igra ... igru pomisliće kako mu je pokvaren zvučnik jer sa nišla ne čuje. Sa zvučnikom je sve u redu – DICK TRACY nema zvuke! Ostalo je još jedino izvođenje koje može da popravi stvar ali ... U igri postoje samo tri vrste neprijatelja – golorukі, naoružan mašinkama i naoružani na prozorima!

I tako, potrebno je istrčati ih 50-tak ekrana do kraja. Potrebno je samo naučiti kako je najbolje smaknuti određenu vrstu neprijatelja i posle malo vežbe završićete je s gumo. Sve u svemu, vrlo loše. ❑

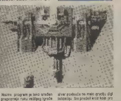
Aleksandar PETROVIĆ

SWIV

Činjenica da je naziv neke igre ... tako glup povećava mogućnost da je i sama igra glupa. Izuzetak od toga pravila je SWIV (?) koji unosi neke nove momente u svet ... pucačkih igara.

Igra najviše liči na vertikalno skrolujući SILKWORM jer ste i ovde u ulozi high-tech helikoptera koji razvaljuje sve pred sobom. Tokom igre zapazićete i druge zajedničke elemente, tako da bi stvar mirisala na najgori plagijat da nije i previše originalna. Originalni elementi se ne odnose samo na grafiku koja je priča za sebe već i na interesantan sistem kontrole igra-





ča. Naime, program je tako urađen da prepoznaje ruku veštijeg igrača i prema tome usklađujući broj i pokretljivost neprijatelja sa tim pokazateljem. Sem takve kompenzacije algoritmi kretanja neprijatelja su totalno nepredvidljivi, tako da otpada mogućnost da pamtite šeme njihovog pojavljivanja. Pomenuti neprijatelji su stvarno raznovrsni i jako lepo urađeni, počevši od tenkova, topova i druge zemaljske PVO do ogromnog broja letećih aparata.

Kao i u svakoj pucačini, možete poboljšati arsenal skupljanjem kanistera koji ostaju kada uništite ogromnu metalnu gusku poznatu iz SILKWORM-a (savet: gađajte u vrat). Igra poseduje samo jedan nivo, ali izdeljen na velike delove, potpuno različitih zona (napušteni grad, more, visokotehnološka zona itd.). U delu vezanom za more ne vozite helikopter već torpedni čamac, što veoma podseća na džip iz (opet) SILKWORM-a. Specifičnost grafike se ogleda u dve bitne karakteristike. Kao prvo, veoma je precizna i vrlo studiozno urađena, a kao drugo, sve boje su savršeno realne. Izbegnuto je korišćenje raznih dreča vih i napadnih nijansi tamo gde uopšte nisu potrebne, tako da stvar podseća na malo gruđiju digitalizaciju. Svi predeli kroz koje prolazite su puni finih i nenametljivih detalja koji odmaraju oči u pauzi između dva talasa neprijatelja ... koji su tako nekarakteristični za slične igre. Postoji i mogućnost simultanog igranja dvojice igrača, ali pri to



me se pojavljuje kudikamo više neprijatelja. Animacija ostaje savršeno glatka čak i pri tako velikom broju sprajtova, te se stiče utisak da Amiga radi na najmanje 16 Mhz.

Sve u svemu, ako su vam palac i kažiprst na desnoj ruci još uvek u operativnom stanju, nabavite ovo. ❑

Miodrag KUZMANOVIĆ



LHX ATTACK CHOPPER

Prva stvar koja će vas zapanjiti jeste neverovatna trodimenzionalna grafika. Urađena je zaista perfektno. Na izboru je deset misija, čiji broj zavisi od zone koju si izabrao pritiskom na ESC. Sa ENTER ponovo biraš misiju, potom dobijaš kratak opis misije i zadatak koji treba da obaviš. Zatim sledi odabiranje helikoptera. Na izboru su AH–64 Black Hawk, LHX i Osprey. U nekim misijama ne možeš izabrati LHX i AH–64 zato što su oni isključivo borbeni helikopteri. To su misije u kojima treba da se pokupi ili ostavi neki teret, pokupe ljudi i slično.

Sledeći meni služi za biranje oružja. Kada pritisneš ENTER pokazaće ti se mapa područja u kojem treba da završiš misiju. Na karti



su obeležena mesta odakle polećeš i gde treba da sletiš kao mesto gde treba pokupiti teret, presresti konvoj kamiona i slično. Posle pritisnutog ENTER tastera počinje igra. Zavisno od helikoptera koji si odabrao imaćeš različite kabine i instrumente. Od komandi za ubrzanje koristiš tastere 1–5 oni označavaju brzinu rada motora. Od brzine rada elipse zavisi i visina na koju ćeš se dići.

U vazduhu pritiskom na dugme 3 umiruješ letelicu. U upravljanju važi pravilo da je gore – kretanje unapred, dole – kretanje unazad. Na raspolaganju su ti različiti uglovi gledanja menjaš ih funkcijskim tasterima. Povratak u kabinu je tasterom F1. Pritiskom na ESC prelaziš u meni u vrhu ekrana. Tu se nalaze razne opcije o načinu igranja, da li ćeš igrati mišem, džojstikom ili tastaturom. Ponovnim pritiskom na ESC vraćaš se u igru. Oružje menjaš tasterima [ ] Ţ e pucaš na <SPACE>. Sa ENTER se locira ju mete ali samo ako su ispred tebe. U slučaju da si odabrao misiju u kojoj treba ostaviti ili pokupiti neki teret ispuštaš ga na X a kupiš na Z. Sa T možeš ubrzati radnju dva puta. Tasterom G uvlačiš i izvlačiš točkove. Pritiskom na taster A prebacuješ se na sledeći mod u MFD–u a na W menjaš odredište u MFD meniju.

O ovoj igri ima još mnogo da se kaže, ovo je bilo samo u najkraćim crtama.

Vitemir JEVREMOVIĆ

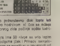




Foto: Nebojša BABIĆ

loptu koja se u 3D kreće po hodniku i dovesti je do kraja hodnika. Umesto klasične pločice igrač pomera providnu ploču. Hodnici su opremljeni najrazličitijim preprekama – od običnih kamenih blokova do onih koji se inteligentno šetaju ekranom i stvaraju haos.

Specijalne pločice padaju sa plafona i njihovim sakupljanjem povećava se rekét, smanjuje razulat, zalepi lopticu za ploču itd. Pločice ne donose uvek korist, tako da ih treba pažljivo kupiti. Igra deluje pri-



lično jednostavno dok lopta leti pravo hodnikom, ali čim se odbije od prvog zida počinje opšte ludnilo.

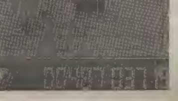
Igra ima 50 nivoa sa vrlo lepim melodijama (Jack i Prinsov semplovi) koje se smenjuju u zavisnosti od nivoa. Kada zadeli nivoi dosade, odlično će poslužiti editor hodnika kojim je moguće napraviti sopstvene nivoe. Jednostavno u donjem delu ekrana nalaze se moguće prepreke. Kursorom izaberete koju želite a zatim koliko duboko će ona biti u hodniku. Tako možete pustiti mašti na volju i praviti ovu igru izuzetno interesantnom.

Najlepša stvar u igri je pak divno izvođenje koje je toliko zarazno da se sa pravom ova igra može nazvati naslednikom legendarnog THROUGH THE WALL-a.

Aleksandar PETROVIĆ

THE LIGHT CORRIDOR

Firma "Infogrames" je poznata po interesantnim idejama za igre. Ovog puta to je stari THROUGH THE WALL (ili novi ARKANOID) u novom ruhu. Zadatak je kontrolisati





INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ovo je još jedna u nizu Lucas film ovih grafičkih avantura popularizovanih ZAK McRACKEN-a, MANIAC MANSION-a ili LOOM-a. Funkcije (npr. OPEN, CLOSE, USE) se nalaze na donjoj trećini ekrana zajedno sa popisom predmeta koje posjedujete. Naravno, igra je rađena po istoimenom filmu. Valjda slavni arheolog-avanturista Indijana Džons poznat više po svom bijču nego po hrabrosti. Dakle, uzmite svoj bič u ruke (umjesto njega mi vam preporučujemo praznu disketu na koju ćete snimati pozicije) pa da krenemo.

● Barnet College 1938

Upravo ste se vratili u svoju školu sa radosnom vješću o svom otkriću. U hodniku susrećete dobrog prijatelja i kolegu Markusa Brodija koji vas ugodno pozdravlja te vas zamoli da mu napravite prijevod neke poruke. Vi otvarate svoj notes i pomažete prijatelju u nevolji. Pošto ste se vratili mokri do kože, odbijate razgovor te požurite u garderobu da se presvučete. Napokon izlazite iz svlačionice u radnom odijelu spremni za akciju.

Tu je zapravo početak igre. Nalazite se u dvorani sa boksačkim ringom u sredini. Vratite se nazad u svlačionicu. Indi će se vratiti obučen za boksački trening (cipele, dres, majica i popularni šešir). Izaberite nivo težine pa se malo razgibajte u ovom sportu. Ovo je zapravo dosta važno jer ćete se kasnije u igri često morati boriti sa neprijateljima. Udarci se vrše pritiskom na brojeve 1–9. Kad ste gotovi, izađite u hodnik i porazgovarajte sa Markusom nakon čega uđite u prva vrata do dvorane. Kad uđete primijetit ćete da je puno divljih studenata po razgovarajte sa njima sve dok vas ne puste u vašu sobu. U radnoj sobi pokupite sva pisma dok ne pokupite Package koji potom otvorite. Dobit ćete Grail Diary.

Otvorite prozor i izađite kroz njega. Vani će vas dočekati dva čovjeka. On će vas odvesti poštovanom gospodinu Donovanu koji će vas uputiti u zadatak i otkriti vam da je vaš otac nestao na tom zadatku. Ovaj slične djelove možete preskočiti pritiskom na ESC ili desno dugme miša. Kada se vratite, stisnite opciju TRAVEL i idite u Henry's House. Kada stignete vidjet ćete da je neko prevrnuo cijelu kuću vašeg oca u potrazi za Grail Diary-em. Odite u spavaću sobu i pokupite sliku na zidu. Odite do nekošene vitrine sa poklopcem. Sa PUSH ili PULL je prevrnete. Na njoj je Sticky Tape koji također pokupite. Kada sve to obavite odite opet kroz prozor u svoju sobu te odlijepite Sticky Tape u Jaru koji se nalazi na polici. Dobit ćete Small Key. Vratite se u Henry's House, skinite bijku i stol njak ee stel ča do vrata. Otključajte ga i dobit ćete Old Book. Sada pomoću opcije TRAVEL idite u Veneciju.

● Venecija

Sada je naš Indi obučen u svoje avanturističko odijelo i ima bič sa sobom. Njega Markus dočekuje ugodna neučnica koje će ih uvesti u gradsku knjižnicu te ih jamo napustiti. Prvo nađite knjige: Mein Kampf, How to Fly a Biplane i Secrets of the Roman Catacombs. Zatim idite do prozora gdje se nalazi crvena traka na metalnim držačima. Pokupite traku, držač pa pogledajte u Grail Diary. U njemu ćete vidjeti sliku vitraža i poruku tipa The First on The Right (prvi nadesno). Zapamtite izgled vitraža i poruku.

Sada idite u prostoriju sa pojpuno sličnim vitrazom. Provjerite sa LOOK WINDOW i ako je sličan onom u dnevniku onda nije taj koji tražite već treba da bude isti kao onaj u dnevniku. Tu imate dve stupa na svakom od njih brojeve. Recimo da je poruka glasila The First on The Right, pogledajte brojeve na desnom stupu. Vidjećete tri broja. PRVI od te tri je pravi jer je u poruci pisalo prvi nadesno. Dođite do pločice sa tim brojem i pomoću metalnog držača je otvorite. Sada bi ste trebali naći u prostoriji sa tri izlaza. Ako to nije slučaj, izađite i pokušajte ponovo.

Krenite u bilo koji tunel. Idite sve dok ne nađete sobu sa tri izlaza. Sobu sa Manho-m. Otvorite Manho i izađite na terasu restorana. Idite skroz desno do zalubljenog para. Pogledajte bocu na stolu a zatim je pokupite. Bocu napunite vodom i u lončanu u podzemnom jezeru. Zatim idite do prostorije sa baklјom (Torch) na zidu. Izlijte na nju vodu i povucite je. Naglo će se otvoriti prolaz ispod vas a pri prizemljivanju će se boca razbiti. Sad idite do prostorije sa drvenim čepom na stropu. Produžite dalje i u sljedećoj prostoriji pročitajte epitafe na zidovima pa se vratite u prethodnu prostoriju. Zabijte kuku u čep i bičem ga povucite. Voda će naglo pohrliti i ugasit kameni pul tako da više ne možete ući u desnu prostoriju. Sada idite u prostoriju sa ljestvama po kojima zađite van u prostoriju sa kamenom pločom.

Pošto ste odčepili jezero, onda ćete sa isrežnili i moći ćete proći kroz prolaz koji je bio skriven od jezera po to utadrite. Tamo ćete naći neku mašinu koju popravite tako što kotače spojite sa Red Cordon, a tim okrenite nešto što ekći ne ten. Mašina će se pokrenuti i spustiti kameni most. Nakon šetanja po labirintu bi trebali doći do prostorije gdje je instrument od – tuba. Opet pogledajte u dnevnik (Grail Diary) i vidjet ćete note. Da bi odsvirali neku notu potrebno je gurnuti tubu (PUSH). Nakon dobro odsvirane „melodije" vrata će se otvoriti. Još sa malo šećete po labirintu dok ne dođete u prostoriju sa grobnicom viteza. Otvorite je i pogledajte sa LOOK. Sada dite Old Rusty Lock i iščupajte ga sa PULL i napokon izađite iz hodnika kroz otvor prema jarasu. Sada krenite u Brunwald Castle gdje je zatvoren vaš otac.

● Brunwald Castle

Uđite u dvorac, pred vas će doći sobar. Pitat će vas tko ste, vi mu recite da ste Lord Robert McFife i da ste došli istražiti tapiserije. Također potezgovarajte s njim dok ga Indi ne nokautira.

Sada idite u hodnik desno pa dole u sobu gdje se nalazi uniforma od sluge. Uzmite je i idite van. Dočekaće vas vojnik, recite mu da ste tu da razgovarate sa zarobljenikom, zatim da ste Dietrichov neposlednik, le na kraju da odaje povjerljive informacije. Idite do čuvara kod stepenica i njemu recite da prodajete jaknu te mu je prodajte za 15 maraka. Pošto će vas stražar propustiti, dite na drugi kat u sobu sa škrinjom. Otvorite škrinju i uzmite 50 maraka. Tu obucite uniformu sa prvog kata. Idite do stražara. On će vas zaustaviti glasnim „HALT!" a vi mu lijepo dajte sliku koju ste uzeli u spavaćoj sobi svog oca. Pošto

ovaj stražar ode, slobodno idite do sljedećeg. Pokušajte ugodno sa njim razgovarati, a onda mu pokažite da niste uzalud trošili sate i sate u ringu. Kada ga dotučete vratite se na ulaz dvorca, ali pazite da ponovo obučete svoju odjeću prije nego dođete na prvi kat!

Kada dođete do ulaza idite na stepenište (gore) i nađite sobu sa pijanim stražarom. On će vas pozdraviti (propraćeno uz HIK!) reći da mu je ponestalo piva. Vi mu recite da ćete mu donijeti pivo, on će vam dati knjigu i uputiti vas u kuhinju. U kuhinji napunite knjigu na bačvi i prolijte pivo po vatri na kojoj se okreće pečenje. Pošto je vaš vatrogasni podvig uspio uzmite pečenje i ponovo napunite knjigu piva. Sada se vratite na drugi kat (tamo gdje ste pretukli vojnika, ili možda niste?) i nađite prostoriju sa čuvarom koji čuva alarmni sistem. On vas ugodno pozdravlja jer mu razbijate monotoniju dežurstva. Dajte mu knjigu Mein Kampf, a on će vas zamoliti da ga zamijenite dok on pročita knjigu. Vi to vrijeme utrošite proučavajući alarmni uređaj i primijetit ćete da sa strane ima jednu šelku za hladenje. U nju (kao slučajno) ubacite pivo i kratki spoj je uništio uređaj.

Sada idite na treći kat ali prije pokupite crveni križ u sobi najbližoj stepenicama za treći kat. Tu je opet stražar sa kojim pokušajte lijepo popričati, a ako ne ide prebijte ga. Uđite u kancelariju gdje je veliki doberman sa velikim ustima. Približite mu se i dajte mu pečenje iz kuhinje. Sada možete odahnuti i otvoriti ladicu iz koje izvadite nepotpisanu propusnicu. Još pokupite i trofej.

Trkom do kuhinje i napunite trofej pa trkom nazad na istu lokaciju. Sada odite do Nacističkog Bika (čovjeka su tako nazvali), dajte mu trofej pun piva koji će on zdušno isprazniti, te mu odvalite jednu sa strane. Pošto ste se otarasili i ovog neprijatelja produžite donjim hodnikom dok ne naletite na vojnika (u međuvremenu obnovite energiju crvenim križem ako je potrebno). Pretucite ga i idite do sobe gdje se nalazi Silver Key (srebrni ključ), uzmite ga i idite u gornji hodnik.

Idite do zadnjih vrata, otvorite ih srebrnim ključem. Unutra se nalazi ormar. Otvorite ga i muznite sve marke koje nađete. Sada otvorite prozor i zađite kroz njega. Idite do srednjeg gornjeg prozora i otvorite ga. Unutra je vaš otac, recite da ćete se brzo vratiti i izađite ponovo van. Sad idite u donji desni prozor i uđite. Ta soba bi trebala biti prazna ali uz rub prozora je zbačena cigla, nju gurnite u zid. Izađite iz sobe. To je dio prostorija pored soba sa alarmnim uređajem (koji nema nikakve veze sa vašim pivom). Idite u hodnik gdje ste stražaru dali šalicu; na kraju tog hodnika je skladište, sa slikama uđite u njega i idite skroz lijevo do velike slike Mone Lize te je gurnite sa PUSH, pojavit će se vrata trezora. Otvorite ih i uđite. Unutra je slika Grala, dobro je proučite jer će vam pomoći kod drenje Grala. Sada opet dite na treći kat i ovaj put u sobu sa ocem uđite spreda uz pomoć srebrnog ključa. No u begu će vas zaustaviti vojnik dugim rafalom iz mašinke u zrak. Tada će doći pukovnik Vogel i vi mu dajte pravi Grail Diary. Nemojte pokušavati varku sa Old Rook jer nećete dobiti potpis na propusnicu.

U sljedećoj sceni naći ćete se zavezani zajedno sa ocem za stolac u sobi sa kaminom. Guranjem dođite do viteza na desnoj strani tako da je očeva noga negdje na rubu tepiha. Tvojim gurnite viteza. Sekira će pasti i ako ste na pravom mjestu odrezat će konopce, a ako niste dolje da ne znate šta će se dogoditi. Sada gurnite lijevi ukras na kaminu i otvorice se tajni prolaz kroz koji prođite. Naći ćete se izvan dvorca, odite desno do motora i kliknite na USE.

Na putu za Berlin će vas zaustaviti stražar na granici, popričajte s njim pa mu ponudite marke, more uspeti. Ako ne, uzmite posao u svoje šake.

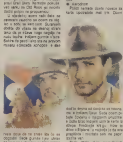


● Berlin

Stići ćete u sred Hitlerovog govora, a pored njega stoji vaša poznanica iz Venecije. Kada dođjete od nje Grail Diary naići ćete na Hitlera te mu dajte propusnicu; on će misliti da tražite autogram te će vam se potpisati. Sada na aerodrom.

● Aerodrom

Pošto nemate dosta novca za karte upotrebite mali trik. Ocem



dođite desno od čovjeka sa novinama, a Indijem lijevo. Sada ocem pitajte čovjeka o njegovim unucima a dotle brzo Indijem uzmite karte iz džepa. Pročitajte knjigu How to drive a Biplane, a najbolje je da sva prepišete i nacrtate sebi na papir. Izađite van.

Sada imate dvije mogućnosti: prvo demo na onu komplicirniju ali zanimljiviju. Idite do cepeline i uđite. Dajte kontroloru karte i Henryjem dite desno do čovjeka za klavirom i dajte mu novčić da nešto odsvira. Kada muziku čuje vojnik za radom, on će otići da se divi malo-dijame raštimovanog klavira. Dotle Indijem uđite u sobu sa radiom i otvorite ormar. Ako stignete izvadite iz njega polugu, a ako nađe stražar, recite mu da ste tražili WC (li imate trafa) ponovite postupak još jednom. Kada uspijete uzeti polugu idite van, kad se vojnik vrati gurnite je u rupu pored vrata i okrenite. Spustit će vam se ljestve. Sada se penjite pozicija pa dite gore. Tu vas čeka arkadni dio, naime nalazite se u letjelici koja se prostire na tri kata, još vas ganjaju vojnici. Trebate da nađete izlaz do aviona. Kada ga nađete (čisto sumnjam jer imate ograničeno vrijeme dok se cepelin vraća u Berlin) pokrenite ga po uputstvima i evo opet arkadnog dijela: gađate avione, no ipak će vas na kraju skinuti pa ćete se naći na farmi.

Sigurno se pitate koja je druga varijanta? Na aerodromu se nalazi jedan dvokrilac pored cepeline, pa dođite do njega i pokrenite ga što brže jer vas može naći stoki agenti. Sada ste odmah na arkadnom dijelu borbe aviona, ali ćete se opet naći na farmi.

● Farma

Pošto niste uspeli povratiti visinu, odrušili ste se na jednu farmu usred Njemačke. Kada se Indi otrese od udarca idite do oca koji je prilegao umoran od puta. Opomenite ga i on će vam reći da ukradete auto. Tu se nalaze i dva auta: jedan je civilni a drugi vojni. Vojni automobil nema benzina. Zato otvorite vrata civilnom automobilu, upalite ga i krenite. Uz put će vas zaustaviti više stražara, no svima pokažite propusnicu (GIVE PASS) i oni će vas odmah propustiti videvši Hitlerov potpis. Ako slučajno imate problema i vojnik vas ne pušta, probajte mu dati novac, a ako ne, morat ćete se tući.

● Hram

Nakon duge i zamorne vožnje stižete pred stari hram u kojem se nalazi Sveti Gral. Pridružuje vam se Markus koji se odmah baca u razgovor sa vašim ocem. Tu je i kameni znak koji vas upozorava da više nećete moći snimiti poziciju, znači sada to uradite posljednji put. Uđite u hram.

● Unutrašnjost hrama

Pošto uđete u hram, dočekaće vas glasno kotrljanje glave koja je



pale sa nečijih ramena. Idite desno tu će vas dočekati poštovani gospodin Donovan sa pištoljem. Pošto Indi naše pomoći Nacistima da dođu do Svetog Grala a time i do besmrtnosti Donovan puca u Indijevog oca, i tako ga na to primorava jer sad ocu može pomoć samo Sveti Gral. Krećete obećavajući ocu da ćete se vratiti u hipu a on vas podsjeća da odgovore na zamke hrama imate u dnevniku.

Prvo stižete u mračan tunel. Indi gleda u dnevnik gdje piše da će proć samo vjernici. No vama to baš ništa ne znači jer morate stati na pravo mjesto. To ćete učiniti na sljedeći način. Kada se pojavi tunel koračajte malo po malo prema desno sve dok se ekran naglo ne počne pomicati prema lijevo (da bi vidjeli šta je pred vama). Tada ćete ugledati onog jadnika koji je ostao bez glave. Ako malo bolje pogledate vidjećete da kod njegove noge počinje nešto kao pukotina na podu. To je slovo V same okrenuto nadesno kao strelica. Kliknite mišem na taj vrh strelice i Indi će krenuti. Ako ste dobro pozicionirali Indi će napraviti par akrobatskih egzibicija i proći prvu prepreku.

Sljedeće prepreka je vezana uz ploče sa slovima i načinom na koji se piše (SPELL) reč Jehova. Imate pogled odozgora na ploče i Indija. Kada vam se u gornjem djelu napiše nesto kao da se na starom engleskom (Old English) Jehova piše JEHOVA ili da se recimo na latinskom (Latin) piše IEHOVA tada si zapišite način pisanja. Znači, ako je pisalo IEHOVA možete skakati samo na slova I E H O V I A i to na po redu! Ako vam se desi da promašite pravo slovo krećete od momenta kad vam Donovan upuca oca. Indi može skakati samo na ploče koje se dodiruju sa onom na kojoj stoji (može i ukoso). Kad se naskačete i predete na drugu stranu gotova je i ta prepreka.

Sad ćete se naći na rubu provalije. Na drugoj strani vidite izlaz no kako proći? Ovo je sličan nivo kao i prvi, nema trebate opet pogoditi pravo mjesto na koje ćete zakoračiti, pojaviće se most. Ovo ćete morati pronaći sami jer se mesto svaki put menja!

Ako ste i ovo prošli sledi i poslednje iskušenje. Treba naći pravi gral, a ako promašite (valjda ste gledali film) Potom vas deli samo korak do kraja, no taj korak otkrije samo da bi kraj bio sledi.

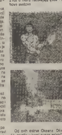
Damir SCHILLER
Ante KUŠPILIĆ

DRAGON WARS

Krožeći oko zvezda Sirius milionima milja od inteligentnog života, majušna kugla vrele vode mesto je izuzetne avanture. Sirius je tri puta veci i 50 puta sjajnij od našeg Sunca. To je ogromna masa koje se proteže preko horizonta vlažnog Okeanskog sveta.

Okeana (Oceana) je svet u kojem je 85% samo vode i postaje sve vlažnija jer Sirius iz godine u godinu topi njene ledene kape. Taj svet je kao sveća koja gori se oba kraja uživajući dvaput više u svetlu, ob rćući se sve brže ka uništenju.

Njena površina je prekrivena desetinama hiljada ostrva. Neka od njih su domovi civilizacija u razvoju dok su druge ostaci velikih svetova koji su potonuli. Okeana je divlji svet opasnih oluja gde prirodne geografske barijere i neprijateljski život u moru razdvajaju ljude i njihove svetove.



Od svih ostrva Okeana Dilmun (ili „zemlja u kojoj sunce zalazi") je ono o kojem se najviše pričalo. Ovo ostrvo je uvek locirano na drugom mestu na nautičkim kartama, i uvek je iza horizonta. To je dom najstarije imperije, to je sedište najfinije kulture, legIo najstrašnijih zveri. To je ostrvo zmajeva i konačan cilj misionara. Ispod Nisira planine spava... nalazi se eros Magena podzemnog svela.

Kako tvoja avantura započne naći ćeš se na oklopnoj barci hodočasnika ploveći mirnim vodama tihog fjorda i približavajuće se trenutku kada ćeš se ukotviti kod ostrva za koje se misli da je Dilmun. Ti si hodočasnik koji traži mir i prosvetljenje ili avanturista koji traži legendarno blago ili umorni najamnik koji traži odmor i večiti san nad talasima.

Samo što je brod shgao lučke vlasti su pohapsile svu posadu i putnike. Svaki deseti hodočasnik je skinut i spremljen za žrtvovanje zmajevima. Tvoja družina je među srećnicima koji su „samo" opljačkani i ogoljeni bačeni u čistilište gde je kretanje u svim pravcima dozvoljeno. Barka je konfiskovana i pridružena Dilmunskoj mornarici i jednog dana će možda ponovo zaploviti morem Okeana gde je jedini vladar Namtar, čudovište iz jame.

Vratimo se najopasnijem „komšiluku" za koji jedino i znaš da ga imaš. Od strane Namtara ti si proglašen kao zver i osuđen na život večitog siromaštva u čistilištu (Purgatory). Niko nije pobegao živ iz čistilišta, a samo nekolicina njih zna za luksuzno „umiranje u krevetu". Počinješ duboko u močvari koristeći svaki trik da ostaneš živ. Neoružan si samo svojim razumom. Moraš pronaći način da preživiš najopasniji deo Okeana, da pronađeš izlaz i prihvatiš nemogući zadatak, ubijanje Namtara.

Družinu mogu sačinjavati najviše četvorica plus tri „neigrača". Ti neigrači su bića koje srećeš za vreme svog puta. Svi drugi pripadaju tvojim ljudima. Igra obezbeđuje početnu grupu karaktera za upotrebu ako želiš odmah da uđeš u avanturu. Sve ličnosti su sposobne fizički i psihički – upotrebi ih ili stvori nove. Možeš kreirati lik ako u društvu imaš 3 ili manje likova, a mesta možeš praviti brisanjem nekih od likova. Stisni C za listu karaktera na početku igre da bi kreirao likove. Novi karakteri se ne mogu kreirati kada je igra već počela.

Pošto se odlučiš za ime i pol svojih likova, biće ti prikazana lista njihovih veština. Koristi tastere od A do E da bi odabrao sposobnost, a zatim +/– tastere ili levi i desni CRSR taster da potrošiš „poene" (points) da povećaš svoje sposobnosti. Broj ispod Amount pokazuje sadašnji nivo te veštine, a broj ispod Cost pokazuje koliko poena košta da bi neku sposobnost podigao za 1 nivo.

Ostale veštine prikazane su na druga dva ekrana koje možeš dobiti stiskajući taster Z (ili tasteri se koriste za brisanje veštine na druga dva ekrana). Ako želiš možeš potrošiti svih 50 poena na veštine na početku igre ili možeš zadržati nešto poena za uvećanje veština kasnije. Kada si zadovoljan sa likovima stisni <SPACE> za vraćanje spiska karaktera.

Takođe moguće je da prebaciš neke ličnosti iz drugih Fantasy Role Playing igara u ovu, međutim one neće imati svoje magične moći već će samo neke od čini moći da koriste na putovanju. Zapamti da ovi bačeni likovi uništavaju bilo koji od postojećih likova i snimaju igru na





...om disku. Premeštan likovi dob...aju 12 karakternih leptika (poena) ... tasterom 'X' vršiš raspodelu is...

Tasteri koji se upotrebljavaju u igri su sledeći:

C – bacanje čini
D – b...anje karaktera
O – ...
P – slike on/off
Q – kraj igre
S – snimanje igre
U – upotreba predmeta i vešt...
X – ekran iskustva (Experien... Screen)
? – automapa
I – kretanje napred
J – skreni levo
L – skreni desno
K – udarac napred (k oz vrata)

Ako se ispred tebe pojave vrata ... ipkom K ćeš ih otvoriti. Ako po...stoje tajna vrata (ili skrivena) u z...du ovom ...ipkom ćeš pokušati d...n otvoriš. Da bi bacao čini pritisn... prvo slovo vrste koju želiš. Likove... najbolji ... AV-om (attack value – ...acine napada), DV-om (defence ... value – jačina odbrane) ... AC-om (armour class – jačina oklopa) stavi... prva 4 mesta za likove jer oni ... mogu da udare protivnika i da bu...du udaren od protivnika. Magijske ... projektila oružja mogu se ko...riti s ... kog mesta. Kada nađeš ... svitak (pergament) čarolije upotre... se U ... Ako imaš ...odgovarajuću magičnu veštinu ...pamtićeš ju večno zauvek. Auto...mapa donosi pogled na prostor ... koji je pređeo. Možeš koristiti ... K L tastere da bi pomerao mapu ... različitim pravcima. Mesta obe...ena ... mesta su koja nis pose...o. Moraš proći ... kroz neko područ...e da ... vidi na mapi. Brojčan... ...asterom pokazuje ekran sa pogledom ... Levi desni CRSR tas...er podešavaju brzinu prikazivanja ... poruka ... ne bi bi...

Pritiskom broja neke ličnos... dobićeš pregled ličnosti koju ... Ab...ties daju ... sposob...osti ... Biranjem jedne od ...magičnih klasa dobićeš listu po...naj... veština u toj magičnoj klasi. General Overview daje listu osob... opreme ličnost. Ako u okviru ... opcije ... A ... u do... gde je moguće udruži z... ... članovi ... daju svoje zlato ...jednom članu) ... zlato (jed... nekom svim članovima) ... za ... (daj bilo koju količinu zlata ne...kom drugom članu).

Ispod imena svake ličnost su 2 ... 3 obojene linije. Prva ... pokazuje sadašnje zdravlje ... la oso...be, druga ... pokazuje ... ...rucvanje ... (dana) pokazuje ... ...oc i jedino će biti prikazane ako ...čnosti koja ima magičnu veštinu ... gledaj ... za zdravlje je... može da te izda bez upozorenja. ...a primer ličnost bez vestine pli... ...anja može da se ... ako pokuša ... a pliva.

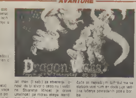
Ličnosti počinju sa manjkom od 0 poena u svim osobinama ... ...aju ni jednu veštinu. Možeš zi...

...lat men (I seb) za stvaranje ...nost da bi stvorio osobine i vešti...ne. Stvaranje ličnosti je prava umetnost pa moraš ekspe...menti...sati ako želiš savršenu tvotevinu (ako takve uopšte postoji). Ni jed...na ličnost ne može sve. Neki kons...te magiju i oružje a mogu biti i ...epec...jalizovane. Bolje je imati lič...nost koja je jako dobra u nečemu nego pomalo dobra u svemu. Lič...nost se sporo menjaju. Ne očekuj brzu promenu čak i ako imaju do...sta iskustva. Prilikom kupovine veština ... mudro kupi više od jednog nivoa. Situacije u kojima su potrebne veštine višeg nivoa su retke. Svaka ličnost mora imati znanja iz osnovne magije ako želi naučiti neke druge magijske ...

Ličnosti su prikazane ... reči i brojeva.

Snaga (STR). Najefektniji učinak snage este mogućnost p... ... protivniku. Snaga se ta...kođe može koristiti za ... stvari, podizanje teških stvari, ot...varanje boca. Velika snaga ... ...potreba određenog oružja. Sna...ga pored ... i dodatna ...anja protivniku. U ... oruž...ja ... za koja oružja je koja snaga potrebna.

Veština (DEX). Visoka veština omogućava da se lako ... po...boljšava sposobnost udaranja i ... da budeš povre...đen. Veštine od ... koji će re...dom ... nastupati u borbi po...



...čaće se najvašijim ... ...slabom vešt... ... ...ja ...ćenje ... ...be.

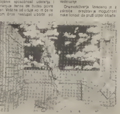
Inteligencija (INT). Važno je ...čiti veštine ... zagonetke. In...teligencija utiče takođe ... kakvim ćeš uspehom udariti protiv...nika.

Duh (SPR). Određuje snagu ...će duše i važan je za veštine odupiranja zlim duhovima. Takođe odlučuje o broju bodova uzet... od strane korisnika magije.

Moć (POW). Moć je zvedene ...dune predstavlja bodove za ener...gizirarnja magijskih veština. Jednom ...ošen ... veštinu ... moć prirodno se ne obnavljaju. Moraš ...potrebiti zmajev kamen i neki drugi način da ... moć. Usled ovog ... bodova moć može ...ko ali ili pomalo. Moć je ... ...k duh.

Zdravlje. Kada ... ličnost umre. Zdravlje može biti ...potraćeno samo ... ...veštine uz pomoć ... ... ili uz pomoć veštine ...je. Smrt je našlo ... ...ško u Okeani ... ... kažu ... negde u ... Magan... (Majen) podzemlje ... duša, uz čiju je pomoć moguće vaskrsenje.

Onesvešćivanje izvedeno je z... zdravlje predstavlja mogućnost ... neke ličnost da pruži otpor ošteće...



...oćno ...

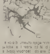
...onesvest... ...

Pol ... ...

Iskustvo ... ...

Nivo. Nivo su ... tom ... kad ... ...ća ... kada ... dob... nov nivo. Ličnost ... brzo dobij... nivoe ... nakon 4 ... 5 nivoa to ... ... To je zbog toga što zahteva sve više ... iskustva ... nove nivoe. Kad ... ... nivo ... je dobije 2 poena ... može čuvati i upotrebiti na vešt... ili osobine.

Klasa oklopa (AC). Pokazuje ...čnu tvog oklopa. Što bolji okl... ...ćeš više ... apsorb...vati pre nego što počne ... ...nje ... zdravlju ... Oklop ne ... tvoje ... ...le da te udaraju samo ...



... ...mesto njega ... ...ka ... ...s tvojoj vrednost ...ane. Osta... ...pa Value) ... može ... ...vrednost napada. Attack Value ...kasa tvog oklopa ... ako ...moš ... ...

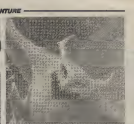
Vrednost napada ... vrednost od...brana (AV & DV). Ov... ... su ba...zirane na tvojoj veštini ... vrednost ... to su osnovne ... koje ... ...na borbu. ... ...one odlu... ... snažno ... ...padati ... ćeš se ... Ponek... ...kad neki objekt ... vrednost AV-e i DV-a. Oružje ... ...ojeka ... AV ... oklop ... ...će mogućnost napada. Oklop ... može ... ... borbu. Tvoj AV ... magijsk... ... borb... ... tvojih magijskih ... sposob...nost. Ove ... ...ju tvoj AV ... ...vidi na AV meren...

NN

DRAGON WARS

OBITUS





Novo ostvarenja firme „Psygnosis" kao stvoreno je da vas opčini! Posebnu poslasticu predstavljaće onima koji uživaju da pomoću svog kompjutera zaislo uplove u svet mašte. Zl vilezovi, čarobnjaci ču doviđa.

Ekran je podeljen na dva dela. Na gornjem delu nalazi se lokacija po kojoj se krećete dok donji deo sadrži komande za gru i taj deo ću malo detaljnije objasniti. Prvo gledajući sleva nadesno je vertikalna debela crvena linije koja označava snagu našeg junaka. Pošto vam je na raspolaganju samo jedan život kada nestane crvena linija – zna se. Kada kliknete na crvenu liniju dobijate izveštaj o zamoru (Fatigue) ukupnoj težini predmeta koje nosite (Weight) snazi (Strength) – iste crvene linije na koju ste kliknuli ali sada tanka i horizontalna. Zatim gledate koliko je sati i koji je datum a tu je naravno i ikona Exit kojom se vraćate na igru. Odmah desno strane linije nalazi se devet komandi: od standardnih tu su za snimanje, učitavanje pozicije (Disk) i za pauziranje igre (Pause). Ikonom Eat obnavljate snagu konzumirajući ono što ste usput sakupili (jabuke, trešnje, hleb, razni napici itd.). To radite tako što kliknete na Eat pa na predmet koji se nalazi u zelenom prostoru sa desne strane donjeg dela ekrana. Važno je pažljivo koristiti hranu jer će vam ako ne u početku kasnije biti jako potrebna. Sa Pick skupljate predmete koje nalazite prilikom kretanja (kliknite na Pick a zatim na predmet koji na putu vidite). Opcijom Talk razgovarate sa likovima koje srećete. Ako je lik raspoložen za razgovor (neki nisu) donji deo ekrana nesta je i pojavljuju se rečenice upućene vama.



Kada pročitate poruku kliknete na mali crni krug u donjem desnom ćošku ekrana. Sa nekim likovima ovu opciju možete upotrebiti više od jednom. Naredbom Sleep smanjujete zamor koji sam već pomenuo, a moguća upotreba je od popodnevnih (5–6) do vrlo ranih jutarnjih časova. Najbolje je da što više ili potpuno smanjite zamor. Kada želite da prekinete spavanje pre nego što ste potpuno smanjili zamor kliknite na Exit. Ikonom Use koristite predmete koje ste sakupili. Moguće je koristiti samo onaj predmet koji se nalazi u zelenom prozoru sa desne strane donjeg dela ekrana. Na primer – ako se u zelenom prozoru nalazi lobolec sa strelama a ispred vas neprijatelj kliknite na Use pa zatim na bilo koji deo tela neprijatelja i to onoliko puta koliko je potrebno da biste ga ubili (obratite pažnju neke nije moguće ubiti ni strelama ni noževima već vam je potrebno jače oružje). Pomoću dve strelice sa desne strane zelenog prozora menjate predmet u njemu.

Opcija Drop služi za ostavljanje

Drakehurst Castle

Legenda:
Fz,Fp,Fc – zeleni, plavi i crveni Powder of Fire (jako oružje)
H – hleb
J – jabuka
L – lobolec sa strelama
N – nož
P – pehar
S – start
Sa – Saffren (podanik lorda Cullena)
St – stepenice (povezuju Drakehurst Castle i Eldon Mine)
V – vitez



predmeta (ostavićete predmet koji se trenutno nalazi u zelenom prozoru) Info služi za dobijanje informacija o predmetima koje naste

Kada se ispred vas nađe neki lik (ne čudovišta) kliknite na Info pa na osobu ispred vas. Pojaviće se uveličana slika osobe sa njenim imenom snagom mistikom osobenostima (character) da li je ili nije naši vojnik (allegiance) i poslednja sretanja (last met). Isto tako vidite predmet ili predmete koje lik poseduje.

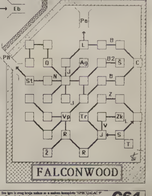
Neki likovi vam daju predmete kad se pojavite i kliknete na Talk a



Falconwood

Legenda

- Ag – srebrna poluga (šangla)
- B – borac
- B2 – borac sa hlepčićem i flašom napitka
- C – crveni napitak
- J – jabuka
- L – lukolac sa strelama
- N – nož
- O – osoba u zelenom ogrtaču sa kapuljačom
- Pa – put za Abbotsleigh
- Ph – put za Hobmoor
- R – ratnik
- S – start
- St – starac (Elidor)
- Š – vatreni štap
- T – kula
- Tr – trešnja
- V – vitez
- Vp – vitez sa pergamentom
- Z – zlatni novčić
- Zk – zelena kugla (gem)
- Ž – žena sa ključevima (Maladina)



Eldon Mine

Legenda

- A – Annore (ratnik-prijatelj)
- Č – čovek
- Eb – put za Estward Bound
- G – zlatni prsten
- H – hleb
- J – jabuka
- K – ključ
- L – lukolac sa strelama
- M – čovek (Mariek, nosi lampu)
- P – prsten
- Pe – pergament
- Ph – put za Hobmoor
- R – ratnik
- Rc – rupa (vodi u katakombe)
- S – start
- Sr – srebrni novčić
- St – stepenice (vode u Brakehurst Castle)
- Š – vatreni štap
- T – tigar
- U – konopac
- Va – vitez (nosi alkohol)
- Vč – vitez (čuvar)
- Zn – zeleni napitak
- Zp – zlatna poluga



Catacombs

Legenda
- *Bk – borac sa kopljem*
- *Č – čudovište*
- *Čv – velika čudovište*
- *Čž – žuto čudovište*
- *F – flaša sa hranljivim sadržajem*
- *Fc – crveni Powder of Fire*
- *Fz – zeleni Powder of Fire*
- *J – jabuka*
- *L – lešelac sa strelama*
- *La – lampa*
- *N – nož*
- *R – rupa u zidu*
- *Rš – ratnik sa štitom*
- *S – start*
- *Sc – smotuljak (pergament)*
- *Sn – srebrni novčić*
- *T – talisman*
- *Zk – veliki zlatni ključ*
- *Zp – zlatni prsten*

za neke predmete dajete svoje u zamenu (najčešće bivaju prihvaće ni predmeti slične ili veće vrednosti od onih koji vam se nude). Zamena se vrši opcijom Trade koju takođe vidite na tom ekranu (kliknete na Trade pa na predmet koji želite). U donjem desnom ćošku nalazi se prozor sa predmetom koji nudite. Crni krug u donjem desnom delu ekrana obaveštava vas koju diske-tu treba da ubacite kada menjate lokaciju ali služi i za sledeće: kada u toku igre nađete umotani perga-ment (Scroll) a u isto vreme pose-dujete neku od strana knjige (Bo-ok Page), stavite Scroll u zeleni prozor i istovremeno će se u crnom krugu pojaviti Book page. Kliknete na Info pa na Book Page u crnom krugu i dobićete još važnih informacija.

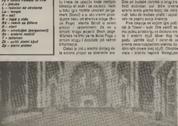
Ostao je još u sredini donjeg de-la ekrana prozor sa stranama sve-ta, u čijem centru vidimo našeg ju-naka iz ptičje perspektive. Pomoću ovog prozora se krećemo na slede-ći način: kliktanjem miša po slovi-ma „W" ili „E" okrećemo se u krug u centru „sobe" u kojoj se nalazi-mo i na taj način gledamo koji je put slobodan za kretanje. Kada se slobodan put nađe na gornjem delu ekrana slovom „N" krećemo na-pred, slovom „S" idemo nazad. Dok se budete okretali u krug ire-žeći slobodan put, biće crvena strana sveta prema kojoj ste okre-nuti, tako da možete pratiti i zapisi-vati na papiru svoje kretanje.

Prva lokacija sa kojom igra poči-nje je Tower – kula. Ona sadrži sa-mo jednu prostoriju sa četvoro vra-ta i srebrni ključ Silver Key na podu. Uzmite ključ i okrenite se prema severozapadnim vratima (je-dino njih otvara ovaj ključ). Otvorite vrata i krenite napred. Kompjuter će vas odvestiti da napuštate lo-kaciju i izbaciti dve opcije: Proceed – nastaviti i Remain – ostati. Klikni-te na Proceed i napustili ste kulu. Lokacija ispred vas je Falconwood.

Na priloženim mapama vidite sve predmete koje u lokacijama može-te pokupiti kao i sve likove sa koji-ma možete razgovarati ili se s njima boriti. Predmeti koji su na mapi oz-načeni van soba skupljaju se na putu iz jedne u drugu sobu. Oni ko-ji su obeleženi u sobama ne pojav-ljuju se uvek ispred vas kada uđete u sobu, već se morate okretati u krug po sobi da ih vidite na gor-njem ekranu i pokupite. Uglavnom je nebitno kojim redom ih skupljate po jednoj lokaciji i kako se po loka-ciji krećete, ali neka vam u Falcon-woodu prvi korak bude obavezno na severoistok da bi pokupili tobo-lac sa strelama (saznaćete zašto).

Iz Falconwooda imate dva izlaza. Severni izlaz ili put Abbotsleigh ne vodi nikuda pa zato preporučujem severozapadni put Hobmoor. Kada izađete na put iz lokacije u lokaciju uzmite džojstike jer tu igra prelazi u čistu arkadu. Gađaju vas strele-ma, kamenjem itd. Na raspolaga-nju su vam bar u prvom delu stre-le, noževi i skok (zgodan za izbega-vanje strela). Džojstik nadole pu-casnja manje oružje. Savetujem vam da što manje koristite oružje a što više izbegavate protivnička projek-tile i to ne zaustavljajući se (lako je mene savetovao njarec Elidor u Falconwoodu). U lokaciji Drakehur-st Castle nemamo su izostavljene zamke na mapi. Pazite!

Zoran PETROVIĆ

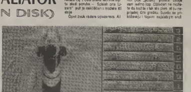


F-29 RETALIATOR (MISSION DISK)

Za vreme hladnog rata između blokova na sajmu aviona Zapad je doživeo jak šok od prizora koji im se tamo ukazao. Pojavom sovjetskog lovca MIG-29 na sceni premošćen je tehnološki jaz (ako je ikada i postojao) između Istoka i Zapada! Štaviše sovjetski piloti su izveli takve strahovite lupinge i figure u vazduhu kakve nisu viđane na takmičenjima pre toga. Kao demonstraciju letačkih sposobnosti na aerodrom su doleteli u nemogućoj formaciji – jedan iznad drugoga u obrnutom i lednom položaju!

Mrgoobe je naterala zapadne stručnjake da odmah prionu na posao: sačinjen je projekat A.T.F (Advanced Tactical Fighter). Taj novi lovac trebalo je da bude nekoliko puta jači od čuvenog orla F-15 (avion potpuno kreiran pomoću kompjutera). Nastao kao rezultat trajnog ozbiljnog rada stručnih timova, F-29 je nastao kombinacijom pre svega radi smanjenja enormnih troškova. Prednji deo je uzet od aviona F-5, motori od F-404, a stajni trap od F-16. Obrnuto strelasta krila plod su naučnih ispitivanja koja su dokazala prednosti u odnosu na uobičajene aerodinamičke koncepcije. Svuda na izlaznoj ivici krila su postavljeni flaperoni ili zakrilca koja omogućavaju bočne manevre. Komande su digitalne, svaki kanal ima dupli digitalni procesor za obradu signala i analogni koji ga kontroliše. Sve to treba da obezbedi idealne manevarske sposobnosti na nadzvučnim brzinama i žestoku borbu čak i iz mrtvih uglova! Sledeći korak mogu biti jedino kosmički avioni (sa nečim sličnim susrešćete se u ovoj simulaciji).

Sukob u Zalivu ispoljio je svu strahotu ratne tehnike 21. veka. Pre prvog naleta, kada su uništena hemijska postrojenja, videli smo da su Ameri napravili kompjutersku simulaciju istog napada. Ono što se potom dogodilo samo je stvar mehaničke rutine prethodno uvežbane na kompjuteru. Kad su pilote učesnike tog napada intervjuisali o akciji, jedan je izjavio da to shvata kao – običnu igru. Mišljenja stručnjaka se slažu: ako su u nečemu savezničke snage u prednosti, to su pre svega simulatori koji drastično smanjuju mogućnost greške u stvarnoj borbi i do maksimuma podižu stepen uvežbanosti pilota. F-15, F-16, F-18, F-117 sve smo te avione odavno sreli na našim kompjuterima, a poznato je da izraelci za obuku svojih pilota upotrebljavaju Amigu, a kao softver našlo slično F-16 FALCON-u. Velika je čast i to što je srce Amiginog sistema, Motorola 68000 ugrađene u stvarni lovac F-16.



Vaša misija odvija se u surovim prostranstvima Severnog Pola. Po nalogu Pentagona morate obaviti dva veoma teška zadatka: uništiti raketne baze u sektoru E-4 i ispitati mutenju u sektoru B-7 (Unknown Origin – kada je pri prvome susretu Regan poverljivo rekao Gorbačovu da su na zemlju sleteli vanzemaljci možda je mislio na ovo?). Pritiskom na taster L bivate katapultirani sa nosača aviona. Smanjujete brzinu i uvlačite točkove (G). Tasterima 1–3 na LCD ekranima birate bordni modus: na digitalizovanoj mapi ekrana pratite svoje kretanje po koordinatama. Levi ekran tačkicama locira na kojoj su visini neprijatelji, a ekran u sredini prati putanju vaših „Maverik" projektila.

Pri spuštanju u sektor E-4 nailazite na konvoj brodova, bezopasni su. Nastavljate dalje i ubrzo stižete na cilj. Svuda okolo posejane su lansirne rampe sa neprijateljskim projektilima. Pri uništavanju istih napada vas patrola MiG-ova koje veštim manevrima ubrzo eliminišete. Prvi zadatak je obavljen.

Povećavate brzinu, pratite koordinate na LCD monitoru i ubrzo stižete u sektor B-7. Radar javlja da je neprijatelj blizu i zaista ubrzo na horizontu zapažate tačkice, a zatim i sasvim jasne konture MiG-ova. Pritiskom na taster RETURN birate AIAAM projektile. Istovremeno na HUD-u radar je locirao ciljeve krugom u kvadratiću. Ispaljujete projektile i oni vođeni infracrvenom radarskom glavom lako pronalaze cilj. Posle svake vatrene lopte sledi poruka – „Splash one Lizard" put je raščišćen i možete ići dalje.

Opet zvuk radara upozorava. Ali šta je ovo? Ispred vašeg avionćeta lagano kruže letelice fantastičnog oblika?! Dakle – radi se o invaziji vanzemaljaca na našu planetu! Nastojite da se približite ali oni otvaraju paljbu. U tom slučaju izaberite projektil ASALM, on je najubojitiji. Veštim cik-cak manevrisanjem uspevate da izbegnete njihove projektile i odgovorite im svojim. Bežite na istok i nailazite na patrolu ništa lepše raspoloženih MiG-ova. Hvatate ih na nišanu svog radara i nakon paljbe mnogi od njih padaju pogođeni. Sivo nebo Arktika pretvara se u vatreno crveno!

Za to vreme pristižu i ostali. Nastojite da izbegnete gužvu i bežite severno. Tu nailazite na njihovu bazu! Sustižu vas, opcijom Sidewinder nakon uporne vatre uspećete da ih oborite. Radar javlja da vas prate projektili, mamcem i manevrom ih izbegavate. Opet nailazite na MiG-ove i teško manevrišete. U oštroj borbi može se desiti da alarm zazuri jer je sve oštećeno! Dok „polako" padate ostaje vam jedino top. Oštećeni ne možete da bežite i lak ste plen, ali tu neprijatelj čini grešku. Sve više se približavaju i topom, najslabijim oružjem bivaju pokošeni rafalnom paljbom. Avion polako ali sigurno ponire ka tlu i jedino vam još preostaje da se katapultirate iz letelice. Padobranom se spuštate pored svemirskog broda tuđinaca.

Teleksom iz Pentagona javljaju: „This incident never officially existed." Kasnije oficijelni izveštaj kaže da je spasilački tim pronašao nekoliko mrtvih aliena („Cold blooded reptilian bipeds"). Eh, kad samo pomislite da ste ratovali sa gušterima!

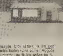
Poznato je da su avioni nestajali na misteriozan način (Bermudski trougao) i da neki i danas tvrde da su ih oteli vanzemaljci. Ovo je, videli ste i sami, softver koji treba da simulira takav događaj na ivici sna i jave. Iz svoje fotelje skočili ste direktno u budućnost i ratovali sa onim što će tek doći. I sve to za par crvenih. To je više nego san!



Goran ERKIĆ

3D CONSTRUCTION KIT

Legendarne 3D igre rađene Freescape tehnologijom – DRILLER, DARK SIDE, TOTAL ECLIPSE i CASTLE MASTER dobile su još jedan nastavak. Ali, ovoga puta reč je o utility programu za kreiranje sopstvenih 3D avantura. Napokon je i komplikovana programerska tehnika kreiranja sveta u 3D dostupna i laicima. Ograničenje je samo korisnikova mašta.



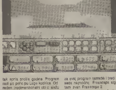
Engleska ekipa od tri člana – Paul Gregory, Kevin Parker, Eugene Massna stvorili su ono o čemu su gradili maštali godinama. 3D CONSTRUCTION KIT je program gde maštoviti grač može da stvori igru u sadašnjosti, gde treba da upravlja svojim helikopterom iznad tačke cranice ili u budućnosti – jedan od malobrojnih srećnika koji su preživeli nuklearni rat lutajući opustošenom planetom. I tako dalje, izvođenja može biti bezbroj. Bitno je da je 3D CONSTRUCTION KIT zamišljen kao alat za pravljenje igara najvišeg kvaliteta.

Ideja za ovakav projekat stvorila se još pri kreiranju prve avanture ovog tipa DRILLER, ali je započeta tek sprla prošle godine. Program radi po principu Lego kockica. Od ređen trodimenzionalni objekti slažu se u prostoru čime se kreira pejsaž igre. Promenom boja, kreiranjem zadataka i umetanjem animacija dobijaju se igre visokog nivoa kakve su do danas smatrane za sam vrh programerskog dostignuća, i kao takve prodavane po cenama od 20-ak funti. Za profesionalnu igru neophodan je i zvuk, tako da se uz program dobija i banka zvučnih efekata a naravno moguće ih je ubaciti i svoje.

Po rečima programera, program je napravljen zbog neophodnosti da se naprave Freescape rutine kako se ne bi iznova, svaki put pravila igra, kada je sve to moguće uraditi jednim uslužnim programom kao što je ovaj. Uz to želeli su da svetu daju nešto korisno kao što je GRAPHIC ADVENTURE CREATOR na 8-bitnim ili STAC na 16-bitnim kompjuterima za grafičke avanture.

Mnogi ljudi su nam savetovali da napravimo nešto ovako, a i sami smo razmišljali o tome još pre pet godina, kažu programeri. Toliko toga smo usput naučili o tome kako ubrzavati igru i kako kompresovati podatke. Program ne bi bio tako dobar da smo ga ranije napravili. O tome svedoči i činjenica da su za ovaj program izrađeni i treći za sada najmoćniji Freescape algoritam zvan Freescape 2.





Uz program sa svim korisnim stvarčicama dobija se i peta igra iz kolekcije koja može da se igra na klasičan način ili preko CONTRUCTION KIT-a.

Programiranje se vrši pomoću jezika koji nije komplikovaniji od BASIC-a. I veliki broj instrukcija se vrlo malo razlikuje. Postavljanje parametara za kreiranje zona, animacija si vrši se preko menija. Osnovna namena jezika je da se kreiraju razne mogućnosti za kontakt među predmetima (kroz zid ne može da se prođe ni sa jedne strane, sudar objekta i glavnog junaka itd.). Na primer, ako su na zgradi postavljena vrata, proveravanje udara u vrata se vrši instrukcijom IF COLLIDED? THEN GOTO (2 1). Ako je uslov zadovoljen glavni lik će u zonu 2 ulaz 1. Pre toga je naravno kreirana unutrašnjost kuće i sl. u igri.

CASTLE MASTER je posedovao 40 instrukcija koje su omogućavale razne efekte, dok 3D CONSTRUCTION KIT ima čak 50. Svaki objekat može biti veličine 8000 x 8000 x 4000 jedinica, sa beskonačno mnogo ulaza, za razliku od CASTLE MASTER-a koji je imao zone veličine 128 x 128 x 64. To znači da su objekti rađeni 3D CONSTRUCTION KIT-om imaju 64 puta veću preciznost, toliko puta mogu biti tanji.

Pošto se kreiranje igre vrši posredstvom instrukcija, moguće je postaviti parametre za broj života, energiju, broj sitova, ili šta god padne korisniku na pamet. Moguće je recimo da lik ide peške po tlu. Uz put naiđe na krila koja mu tada omoguće da leti. Moguće je i odrediti da se krila stope ako se suviše približi Suncu! A šta tek reći na mogućnost da se pronađe bočica sa tečnošću koja, kada je kada je pronađe, smanji greda 10 puta, tako da svet vidi iz perspektive jedne mačke i sl.

Na pitanje da li izdavanje 3D CONSTRUCTION KIT-a znači da se neće praviti igre ovog tipa, programeri su rekli da još nemaju definitivan odgovor. Njima je važno to što su rekli da će neko sa dobrom idejom moći da stvori dobru igru bez poznavanja programiranja u mašinskom jeziku i sl.

Aleksandar PETROVIĆ





